大众软件

Popsoft

1997

11

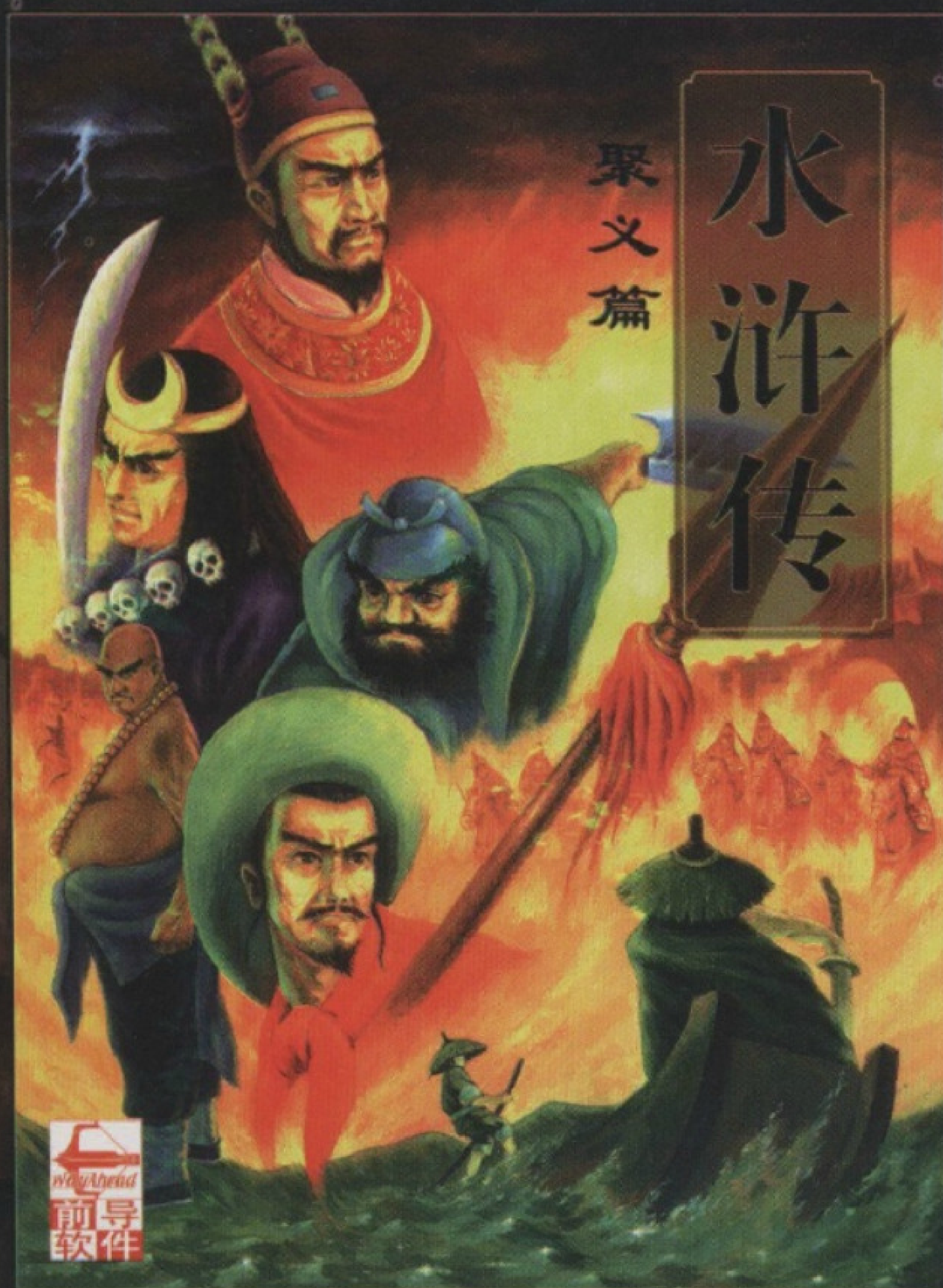
（总第28期）

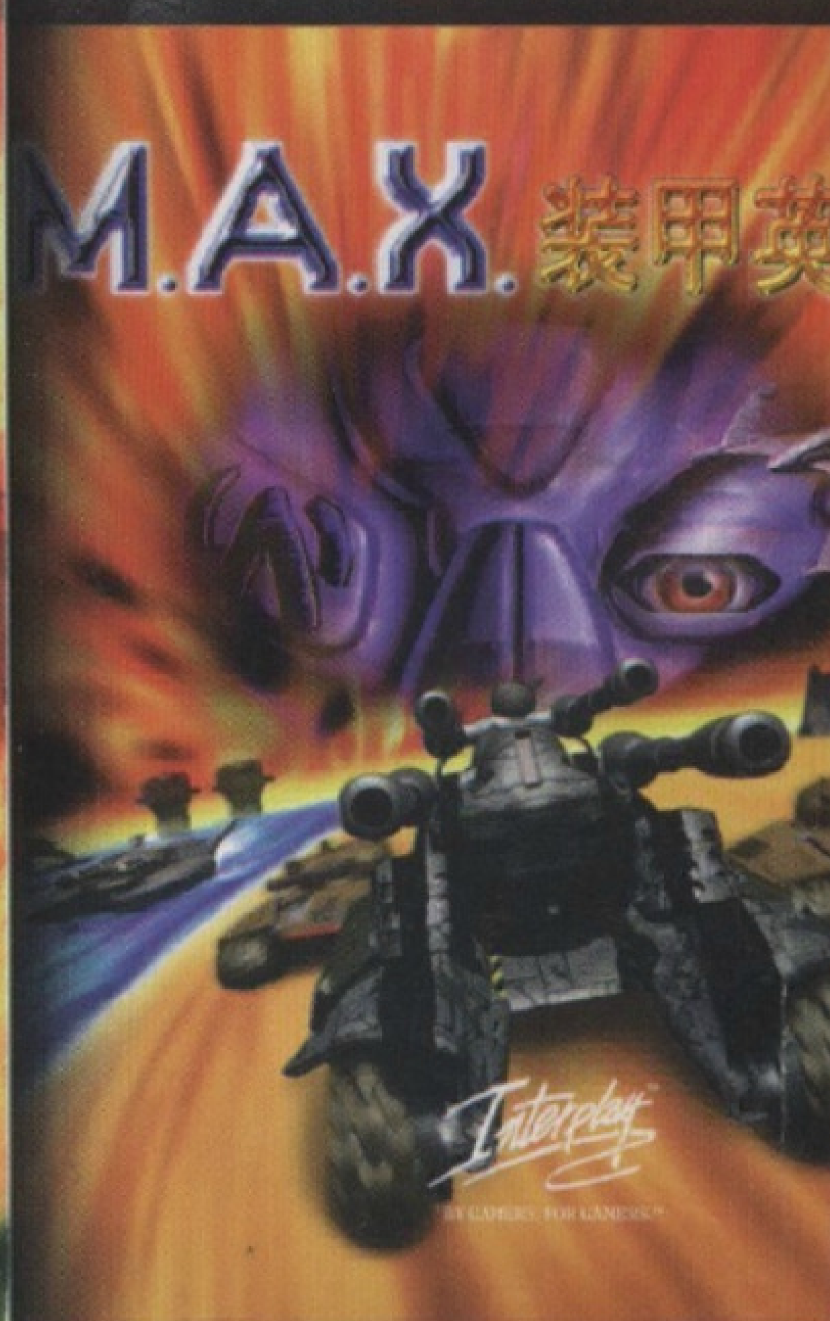


北京前导软件有限公司　　游戏软件的前导

前导







将健康有益的电脑游戏带入每一个家庭

编辑部报告

清早起来，空气真好，都市的上空仍有鸟儿在飞翔。仰望蓝天，发现现实的生活真的很美好。

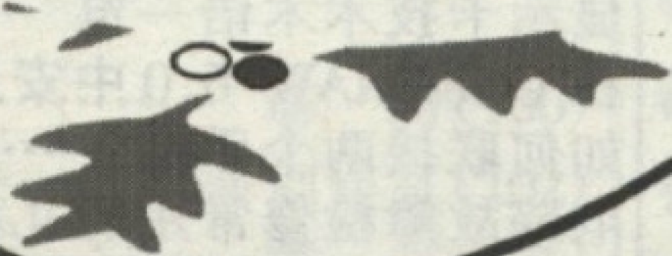
我们工作，休息，再工作。多年的电脑生涯使我们很少呼吸到早晨的清新味道，或许该换一种生活方式？电脑给我们很多乐趣，玩家们早已熟悉游戏中的生活，但希望大家不要沉迷其中，因为人是社会的，也是自然的，多出去走走，看看蓝天、小草、飞鸟、大树。

前一段时间，1997 增刊及配套光盘给我们很大的压力。头一次做全彩的杂志，头一次做双 CD，头一次做多媒体攻略，经验值很低，全体人员摸索前进。发行期因故一再推后，但还是难免有许多疏漏和不足，我们无法追求完美，只求比上一次做得更好。如果在读者朋友眼里，《大众软件 CD》总第 3 期比总第 2 期稍有进步，那就会带给我们一点点成就感。有了读者朋友们给我们的支持，我们将会做的更好。

明年每月一张**《大众软件 CD》**，价格已定在 **19.00 元**，为了鼓励订阅，邮局订阅价为 **17.00 元**，相信足以让盗版商望而却步。

明年**《大众软件》月刊**的订阅价不变，仍为 **6.00 元**，零售价调整为 **6.50 元**。希望大家别忘了到邮局去订阅本刊。

关于出版的计划呢，从本月开始**《大众软件 CD》**将配合**《大众软件》月刊**做试发行，总第 4、5 期定价都为 **25.00 元**，总第 6 期定价为 **60.00 元**，详情可参看本期第 **47** 页。





主管单位：中国科学技术协会
主办单位：中国科学技术情报学会
北京前导软件有限公司
编辑出版：《大众软件》杂志社
社　　长：边晓春
副 社 长：高庆生　刘贫和(常务)
主　　编：孙月湘
法律顾问：陆智敏
编 辑 部：裘聿纲(主任)
李鹏　杨文韬　韩伟　王旭　汪澎　周延
美术编辑：邹屹
广 告 部：徐欢
发 行 部：陈志刚(主任)　王丽
特约读者服务部：晶合顺达计算机公司
张友利(总经理)
印　　刷：煤炭工业出版社印刷厂
刊　　号：ISSN 1007-0060 / CN11-3751/TN
发　　行：北京报刊发行局
订　　阅：全国各地邮局
邮发代号：82-726(月刊)　82-727(光盘)
广告许可证：京崇工商广字第0036号
邮政编码：100051
通信地址：北京和平门邮局3056信箱
电　　话：(010)67150984、67150985
202(广告部)、203(编辑部)
(010)67150881(发行部)
(010)67139820(邮发部)
传　　真：(010)67150983
E-mail：popsoft@netchina.com.cn
出版日期：1997年11月11日
零 售 价：人民币：6.00元
港币：15.00元
美元：5.95元

软盘目录

(总第28期)

- DOS百宝箱的全部工具
- 天骄补丁铺中的全部程序
- 游戏巫师32位共享版

目次

专题综述

实用知识

网络时代

硬件观摩台

百花园

问诊台

读编往来

大众软件(Popsoft)月刊

1997 年 11 月(总第 28)期

攻略指引

晶合传真

前线地带

游戏赏析

攻关秘技

TOP TEN

下期要目

- 翻译软件专辑
- 第二代 DVD 探秘
- WINDOWS 下架设软件——WINBBS
- 黑暗殖民地
- 霹雳幽灵箭

上期要目

- 游戏修改工具集
- 数字相机(上)
- 创通多媒体设备新品一览
- 地下城守护者
- 摩托英豪

本刊特约作者
庞大智 佘一兵 赵效民
陆 强 罗 曜 陈 雷
赫 闻 蔡 旋 玄狐小组

本刊如有印刷、装订错误,由煤炭工业出版社印刷厂负责调换。
地址:北京朝阳区芍药居(100029)
正文用纸:辽宁省开原制浆造纸厂

信息动态

领潮流之动向，创科技之先河

被各大媒体炒得火热的 DVD 技术早已深受业界内外人士的关注。一贯以“不断创新，创科技之先河”为宗旨的 CREATIVE 公司在 DVD 新技术的研发方面也不甘落后，早在年内就已经推出其第一代 DVD 产品，而即将与国内用户见面的 PC－DVD Encore Dr2 是 CREATIVE 公司研发的第二代 DVD 产品套件。它在第一代 DVD 产品的基础上，进一步提高性能，压缩成本，将价格降到了极具竞争力的 379 美元。

PC－DVD Encore Dr2 包括一个两倍速 DVD 驱动器和一块采用 CREATIVE 独特的“动态可扩展分辨率技术（DYNAMICXTENDED RESOLUTIONTM）”的 MPEG－2 解码卡。该技术极大地增强了视频画面质量，使图像平滑、无颤抖，高清晰度视频分辨率最大可达到全屏幕 1280×1024。在速度方面，PC－DVD Encore Dr2 相当于一个 20 倍速或更快的 CD－ROM 驱动器，数据读取速度可达每秒 3000KB 以上，同目前几乎所有 CD 介质兼容，其中包括 CD－R 和 MPEG－1 格式的 VIDEO－CD。PC－DVD Encore Dr2 的过人之处除了高清晰画面外，还有高品质音响。它采用了新杜比数字音频技术，提供 5+1 通道数字音频。五个扬声器的环绕立体声加上特别的低音效果，为用户在家中真实再现出前所未有的高保真现场剧院效果。视频输出功能可方便地与 PC、电视或大屏幕连接播放高清晰画面和高品质音响，帮您实现家庭影院的梦想。

它要求 100MHZ 以上的 PENTIUM IBM PC 或兼容机，16MB 内存，带 1MB 内存的 SVGA 图形显示卡，空闲的 PCI 扩展插槽，SOUND BLASTER 或 100%兼容的声卡，配有音箱或耳机以及 WIN95 软件环境。

鼠标网络化

当操作系统飞速地向网络发展时，鼠标也不甘寂寞。

首先，IBM 研制并推出了一款新型鼠标 Scrollpoint，它吸收了 IBM 笔记本电脑的 Trackpoint 技术之精华，使其可以支持屏幕的 360 度滚屏，这在浏览英特网的时候尤为重要，因为它使用户不再依赖屏幕上的滚动条，只要轻轻一点即可实现屏幕的全方位的浏览。

其次，Keinsington（一个制造笔记本电脑周边配备的公司）也将推出一款因特网鼠标（Internet Mouse），力求令用户在浏览因特网时更加舒适。为了做到这一点，因特网鼠标在配合了软件驱动后，拥有了特定的滑动和放大功能，而且还有一种名为 EasyLaunch Pop－up 的选单，方便用户更轻易地跳到喜欢的网址。这款鼠标还拥有程控功能，鼠标上的四个按键可用程序设定，用户可设定成连线上网、开启浏览器、进入 BookMark 等功能。为了符合人体工程学，因特网鼠标的外型设计前窄后阔，确保用户的手感。

笔记本电脑市场竞争火热

自从康柏、IBM、Dell 等公司加入笔记本电脑市场之后，其产品正逐步占据市场，其中 IBM 已占据美国市场的 14%，康柏、Dell 和 Gateway 2000 等的业绩也不错，而一度坚不可摧的东芝笔记本霸主地位则面临着威胁。在今年第二季度中，东芝已开始失去它在美国的市场份额，从去年同期的 23.7%下降至今年的 17.8%。但东芝对此持乐观态度，东芝发言人称，公司推出的一系列新款机型将大大推动东芝产品市场，东芝不过是正处在新旧产品换代的过渡阶段。但 IBM、康柏等也在不断地充实自己的产品系列，并在零售业中取得愈来愈好的成绩。究竟鹿死谁手，还要看今后的发展。

因特网上的新型图像压缩技术

一直以来，因特网上的图形基本都是 JPG、GIF 等压缩格式，但因为压缩比不高，使得传输时间加长、占用空间较大，浪费了资源与金钱。由加拿大渥太华市的 RMX 科技公司所发展出的 RUSH 技术可缩减图形文件的大小达 85%至 95%，可大幅提高网页的传输速度。它利用一种特殊的软件语言，以极小量的信息描述图形文件的细节。而使用者即可在接收端利用如 Netscape Navigator 或 Interent Explorer 浏览器的 Plugin 模块，重新恢复原有的图形文件，大大缩短了传输时间。

国产游戏《侠义豪情传——禁烟风云》即将上市

由外星电脑科技有限公司制作的 RPG 游戏——《侠义豪情传——禁烟风云》将于近期与玩家见面。这款游戏制作历时一年，目前已进入紧张的测试阶段。它以 RPG 的形式展现了一百多年前的禁烟运动。该游戏界面友好、操作简便，采用了多结局、多分支的结构，不时给人新奇意外的感受。

因特网自动升级软件

目前，Microsoft、Marimba、Netscape 和 Lotus 正在研制一款因特网自动升级软件的共通程序，让网迷可以享受 PUSH 技术所带来的方便。届时，用户无需光盘来安装软件，只要有新版软件推出，而用户又已经装有该软件的话，家中的个人电脑便会自动透过因特网来更新版本，从而减少了产品与用户之间的各种渠道，避免了因中间商过多而使产品价格居高不下的情况。奇怪的是 Netscape 与 Microsoft 这两大对头近来不断携手合作，自从为网上 3D 发展而达成合作关系后，现在又为 PUSH 技术凑在一起，这未尝不是件好事。

施乐推出三合一家用复印机

复印机大户施乐公司日前首次推出面向小型办公或家庭办公的三合一产品，即针对个人电脑推出的集打印、复印、扫描功能于一体的 Document HomeCenter，其售价为 499 美元。另外，施乐还推出了集彩色打印、传真、复印及扫描功能于一体的 WorkCenter 450c，售价为 549 美元。

DVD 规格又起风波

原本在春季已达成了下一代可录式 DVD 协议和规格，但 Sony、Philip、Electronics NV 和 HP 却于日前放弃各大厂商所达成的协议，打算自行生产能重录的 DVD 规格，而 Sony 亦会继续支持 DVD Forum 的只播放式(Play only)规格。

Sony 自制的所谓可录式 DVD 目前仍未定名，不过就比 Forum 所定下的 DVD 标准高出 15% 的容量，其单面可储存 3Gb 的资料容量，总容量达 6Gb，比起所制定的每面 2.6 加起来只得 5.2Gb 的 DVD 容量更大。但问题是两种格式很可能并不相容，因为录制的格式并不一样。目前，理光公司已经决定采用与索尼公司提出的数据存储格式类似的 DVD 格式开发个人电脑光磁盘系统。至于相似到何种程度，目前还不知晓。而明年，NEC 也会推出一款容量比 DVD 更高的 MO，可储存 5.2Gb 的资料，相当于两小时的全屏幕动态影像。

数字照相机记忆体规格主导权竞争白热化

Degital Camera 市场中的记忆体规格战日益激烈，主要原因是因为前阵子上市的，结合目前使用 Smart Media、Compact Flash、Miniature Card 等功能以及数字照相机记录／再生用 IC 记忆卡新规格“Memory Stick”，在各种琳琅满目的数字相机记忆体市场中可能会带来另一波新动荡。新规格“Memory Stick”是由 Sony、Olympus 光学工业、Casio 计算机、三洋电机、Sharp、富士通 6 家厂商开发，10 月将确立详细规格，明年春季商品化。结合物理特性到 Data Format 规格确保其互换性，由于记录方式的更改，实现大容量 Film 检测的高速化，可对应记忆体容量 2 - 32MB。

雅马哈确立音乐数据转换技术规格

雅马哈积极开发对应电子乐器、专业用／家庭用音频设备的“IEEE1394”规格技术，并以音乐数据转换规格确立其标准。该公司藉此机会计划今年秋季主力推出该标准规格 LSI，随着鼓励 PC、家电、乐器厂商等采用此规格，98 年将以“IEEE1394”为基准进行全面商品化。

英美电信产业牵手在望

美国联邦通信委员会(FCC)日前为英国电信和 MCICYR 之间的合并计划亮绿灯，这使得一个名为“Concert PLC”的国际通信公司的建立计划又前进了一步。英国电信现在可以着手收购 MCICYR 剩余的 80% 股权了(数额为 280 亿美元)。早在 1993 年，英国电信就购买了 MCICYR 的 20% 股权，金额为 43 亿美元。

不过，FCC 和欧盟对合并提出了一系列限制条件，以保证合并无损于同业竞争。今年五月份，欧盟批准了这一合并意向，条件是新公司要以合理的价格租用英美之间的海底电缆。合并之后的公司营业额将达 420 亿美元，流动资金达 120 亿美元，在全球范围内拥有 18.3 万雇员，服务 72 个国家的 4300 万商务和个人用户。

苹果电脑操作系统动向

美国是最先推出苹果电脑操作系统 OS8 的国家，至于世界其它地方则会在八月十五日正式推出 International Release 版本，价钱约为 99 美元。不过在八月十五日后的一个月内购买可享有特价优待 69 美元，但据闻今次 OS8 是不会提供升级版本供下载或以更低价钱吸引旧使用者转用新系统，而是要真金白银完整地购买一套。另外适值八月十五日在新加坡正在举行 Mac World Expo，所以在同日推出国际版 OS8。而中文版的 OS8 会于三个月后推出，即十一月左右，价钱约为 125 美元左右。不过各位苹果迷要紧记，OS8 必须用于 68040 或 PowerPC 机种上，其它 68030 或以下及在 68030 加插 PowerPC Upgrade Card 使用者，除非连整机都换掉。

触"电"的音乐

——漫谈音乐与电脑(五)

北京　白勺

八、GS、GM与XG

以前,曾有位朋友问我GM与FM有什么区别,我的回答是——当场晕倒!这都是哪跟哪呀?!FM是一种声音合成技术,而GM是一种音色排列方式,两种东西虽然都有一个"M",但是涵义和用途相差十万八千里!

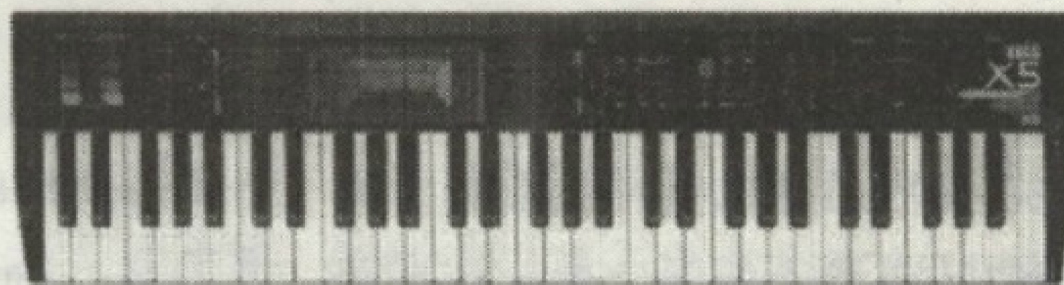
早期的MIDI设备除了都能接受MIDI信号之外没有统一的标准,尤其是在音色排列的方式上更是"随心所欲"。也就是说你在这台琴上制作完成的音乐拿到另一台不同型号的琴上播放时会变得面目全非,小提琴可能会变成小号,长笛可能会变成吉他,钢琴可能会变成大鼓……这对于专业音乐人士的工作并不会产生太大的影响——必竟他们制作一次、灌成唱片也就完事儿了,但是对于音乐爱好者之间的交流,尤其是多媒体的发展却极为不利——连声都发不对,还有什么可玩的?

于是日本ROLAND公司于1990年制定出它称之为GS的标准。GS标准规定了MIDI设备的最大同时发音数不得少于24个、鼓镲等打击乐器作为一组单独排列、128种乐器音色有统一的排列方式等。在这几项规定中,最重要的就是这128种音色的统一排列方式。有了这种排列方式,只要是在支持GS标准的设备上制作的音乐,拿到任何一台支持同样标准的设备上都能正常播放。

除以上规定之外,GS标准还有关于"音色编辑"功能的规定,也就是说,你可以在制作的MIDI乐曲中包含对所用音色进行变化的信息。而且,GS标准规定在通用的128种音色之上,每种音色都可再叠加若干种音色,如在第一号大钢琴音色之上,可以再叠加"触键较重的大钢琴"、"触键较轻的大钢琴"、"音色明亮的大钢琴"、"音色暗淡的大钢琴"等各种钢琴音色,使128种GS音色每种都变成一个音色库,极大地丰富了MIDI乐曲的表现力。

GS标准的制定本来是一件天大的好事,它使得全世界的电子乐器有了一个"全方位接触"的机会。可是,也许是由于这个标准真的是过于复杂,更可能是由于众多的MIDI设备制造商不愿意形成ROLAND的独霸世界标准的局面,总之最后世界各国的MIDI设备制造商并没有全盘接受这个标准,而是将之稍作改变,泡制出了一个GM标准。

GM标准的全称是"通用MIDI标准系统第一级"(General MIDI System Level1),这个标准制定于1991年,在GS标准基础上,主要规定了音色排列、同时发音数和鼓组的键位,而把GS标准中重要的音色编辑和音色选择部分去掉了。GM的音色排列方式基本上沿袭了GS标准,只是在名称上进行了无关痛痒的修改,如把GS的Piano 1改名为Acoustic Grand Piano等。



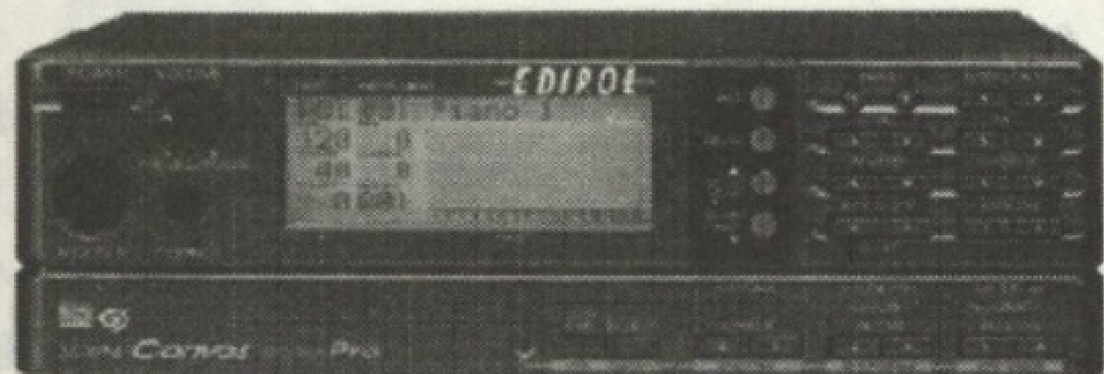
图为KORG公司兼容GM标准的合成器X5

GM乐器音色和鼓组的具体排列方式见附表。(GM乐器音色的中文部分为笔者试译,有若干名称找不出合适的中文译名只好暂时空缺,如您有什么好的建议或发现笔者译得不妥的地方,欢迎来信指教。white.spoon@usa.net随时恭候着您!)

虽然GM标准不如GS那样功能强大,但是它毕竟是世界上第一种通用的MIDI乐器排列的标准,而且正因为它将ROLAND的GS标准作了简化,也使得更多的MIDI设备厂商可以制造符合此标准的MIDI设备。所以GM标准刚一制定,就得到了MIDI厂商,尤其是多媒体设备厂商的热烈响应,真可谓"登高一呼,应者云集"。此后,GM的旋风席卷全球,各大MIDI厂商的设备纷纷被敲上了GM的标制,MIDI设备之间实现了比以往更深层次的交流,为多媒体时代的真正到来作好了准备。

那么,那个"出生"比GM早、本事比GM大的GS老兄就真的对GM俯首称臣了吗?由于制定GS标准的ROLAND公司在电脑音乐界是少有的"大腕儿",MIDI设

备的产销量都非常之大，再加上 GS 本身除“能 GM 所能”之外还“能 GM 所不能”，所以 GS 设备受到了那些对 GM 的简单功能十分不满的音乐家和高级发烧友的青睐。尤其是最近微软又宣布了对 GS 的全面支持，这 GS 标准可是如日中天，好戏还在后头呢！



图为 ROLAND 最新的 GS 音源 SC－88 Pro

说到这里，有的朋友大概又要着急了：这一章的标题是“GM、GS 与 XG”，可是你絮絮叨叨地说半天 GS 和 GM，那 XG 是哪儿冒出来的？它又凭什么跟这两个业界标准叫板？我这就说个明白！

凡是注意 YAMAHA 产品的 MIDI 玩家大概都不难发现，YAMAHA 是一家最“善变”的公司。为什么这么说呢？因为这家伙每次推出的音源规格都不一样，今天这个声音，明天那个动静。如它的 TG100 和 TG300，同为 TG 系列音源，又都是兼容 GM 标准，可是它们的发音方式竟然完全不同！这种情况要是发生在不同厂商的产品之产还情有可原，可是竟然发生在同一厂家的同一系列的音源上！

也许是为了弥补这一缺陷吧，YAMAHA 于 1994 年 9 月提出了自己的音源标准——XG 。XG 同样在兼容 GM 的基础上做了大幅度的扩展，如加入了“音色编辑”的功能，使得作曲家可以在 MIDI 乐曲中实时地改变乐器的音色；还加入了“音色选择”功能，在每一个 XG 音色上可以叠加若干种音色，还有……等会儿！这不都是 GS 的功能吗？怎么又变成了 XG 的东西了？那 GS 与 XG 到底有什么不同？

让我们来看看 YAMAHA 公司的氏家克典先生怎么说吧：

YAMAHA 的 XG 规格具有以下三个特点 。

1．兼容性

XG 的合成器或音源，必须要能够和早期的 General MIDI 或 GS 兼容。就市场的观点来看，这是可以想象得到且必须要这么做的。

2．阶层性(Scalability)

在兼容性的原则之下，自由地发展不同层次的器材。比如说在效果器方面，不同的价位有不同的品质，但是基本上传输的信号格式是相同的。

3．扩展性(Expandability)

为了符合未来的技术发展，对于各种加强性的设计都加以开放。

另外，与 GM、GS 比较起来，XG 具有下列几个优势：

1．拥有更多可以通过 bank select(库选择)方式选择的音色。所有 XG 的音色加起来共 480 个，并且含有比 GS 更多的鼓组(11 组)。

2．音色本身的变化可以直接地、实时地由控制码(Controller)或是系统专用信息(System Exclusive)来做。

3．XG 的器材可以接受同步器的调整，或者由外部的数位混音器来调整其内部的变化。这些信号多利用系统专用信号的格式传送。

怎么样，都明白了吧？虽然 GS 与 XG 看似相同，但实际上还是有一些细微的不同，不过，它们都是完全支持 GM 的。这两种标准就像两个相交的圆一样，在它们相交的那个部分，有一块就是 GM。有点意思吧？

因此，就音乐的表现性来看，XG 确实提供了比 GM 大得多的空间，尤其是它引入了声音的明暗度的实时控制，与 GS 相比也是具有一定竞争性的。但是这些功能可不是白白提供的，您得要会用才行，如果要完全掌握住 XG 的这些新的优点，可能要花上不少的脑筋。比如说，虽然 XG 提供了修改效果器各类参数的功能，但是这些参数都必须要透过系统专用信息来传送。而且这些系统专用信息都是要用十六进制数字直接发送的，够麻烦的吧？不过它的有趣之处，不也正在于此吗？

那么，GM、GS 和 XG 到底谁能最终力克群雄，独霸多媒体市场呢？还是让我们拭目以待吧！不过笔者个人认为，现在的这种“三足鼎立”状态还会在相当长的一段时期内保持下去的。

附 表

GM 音色表

钢琴部分

0	Acoustic Grand Piano	大钢琴(声学钢琴)
1	Bright Acoustic Piano	明亮的钢琴
2	Electric Grand Piano	电钢琴
3	Honky－tonk Piano	酒吧钢琴
4	Rhodes Piano	柔和的电钢琴
5	Chorused Piano	加合唱效果的电钢琴
6	Harpsichord	羽管键琴(拨弦古钢琴)
7	Clavichord	科拉维科特琴(击弦古钢琴)

色彩打击乐器

8	Celesta	钢片琴
9	Glockenspiel	钟琴
10	Music box	八音盒
11	Vibraphone	颤音琴
12	Marimba	马林巴

13	Xylophone	木琴
14	Tubular Bells	管钟
15	Dulcimer	大扬琴
风琴		
16	Hammond Organ	击杆风琴
17	Percussive Orga	打击式风琴
18	Rock Organ	摇滚风琴
19	Church Organ	教堂风琴
20	Reed Organ	簧管风琴
21	Accordian	手风琴
22	Harmonica	口琴
23	Tango Accordian	探戈手风琴
吉他		
24	Acoustic Guitar (nylon)	尼龙弦吉他
25	Acoustic Guitar (steel)	钢弦吉他
26	Electric Guitar (jazz)	爵士电吉他
27	Electric Guitar (clean)	清音电吉他
28	Electric Guitar (muted)	压制电吉他
29	Overdriven Guitar	加过载效果的电吉他
30	Distortion Guitar	加失真效果的电吉他
31	Guitar Harmonics	吉他和音
贝司		
32	Acoustic Bass	大贝司(声学贝司)
33	Electric Bass (finger)	电贝司(指弹)
34	Electric Bass (pick)	电贝司(拨片)
35	Fretless Bass	无品贝司
36	Slap Bass 1	掌击 Bass 1
37	Slap Bass 2	掌击 Bass 2
38	Synth Bass 1	电子合成 Bass 1
39	Synth Bass 2	电子合成 Bass 2
弦乐		
40	Violin	小提琴
41	Viola	中提琴
42	Cello	大提琴
43	Contrabass	低音大提琴
44	Tremolo Strings	弦乐群颤音音色
45	Pizzicato Strings	弦乐群拨弦音色
46	Orchestral Harp	竖琴
47	Timpani	定音鼓
合奏、合唱		
48	String Ensemble 1	弦乐合奏音色 1
49	String Ensemble 2	弦乐合奏音色 2
50	Synth Strings 1	合成弦乐合奏音色 1
51	Synth Strings 2	合成弦乐合奏音色 2
52	Choir Aahs	人声合唱"啊"
53	Voice Oohs	人声"嘟"
54	Synth Voice	合成人声
55	Orchestra Hit	管弦乐敲击齐奏
铜管		
56	Trumpet	小号
57	Trombone	长号
58	Tuba	大号
59	Muted Trumpet	加弱音器小号
60	French Horn	法国号(圆号)
61	Brass Section	铜管组(铜管乐器合奏音色)
62	Synth Brass 1	合成铜管音色 1
63	Synth Brass 2	合成铜管音色 2
簧管		
64	Soprano Sax	高音萨克斯风
65	Alto Sax	次中音萨克斯风
66	Tenor Sax	中音萨克斯风
67	Baritone Sax	低音萨克斯风
68	Oboe	双簧管
69	English Horn	英国管
70	Bassoon	巴松(大管)
71	Clarinet	单簧管(黑管)
笛		
72	Piccolo	短笛
73	Flute	长笛
74	Recorder	竖笛
75	Pan Flute	排箫
76	Bottle Blow	
77	Shakuhachi	日本尺八
78	Whistle	口哨声
79	Ocarina	奥卡雷那
合成主音		
80	Lead 1 (square)	合成主音 1(方波)
81	Lead 2 (sawtooth)	合成主音 2(锯齿波)
82	Lead 3 (caliope lead)	合成主音 3
83	Lead 4 (chiff lead)	合成主音 4
84	Lead 5 (charang)	合成主音 5
85	Lead 6 (voice)	合成主音 6(人声)
86	Lead 7 (fifths)	合成主音 7(平行五度)
87	Lead 8 (bass + lead)	合成主音 8(贝司加主音)
合成音色		
88	Pad 1 (new age)	合成音色 1(新世纪)
89	Pad 2 (warm)	合成音色 2(温暖)
90	Pad 3 (polysynth)	合成音色 3

91 Pad 4 (choir) 合成音色 4(合唱)
92 Pad 5 (bowed) 合成音色 5
93 Pad 6 (metallic) 合成音色 6(金属声)
94 Pad 7 (halo) 合成音色 7(光环)
95 Pad 8 (sweep) 合成音色 8

合成效果

96 FX 1 (rain) 合成效果 1 雨声
97 FX 2 (soundtrack) 合成效果 2 音轨
98 FX 3 (crystal) 合成效果 3 水晶
99 FX 4 (atmosphere) 合成效果 4 大气
100 FX 5 (brightness) 合成效果 5 明亮
101 FX 6 (goblins) 合成效果 6 鬼怪
102 FX 7 (echoes) 合成效果 7 回声
103 FX 8 (sci-fi) 合成效果 8 科幻

民间乐器

104 Sitar 西塔尔(印度)
105 Banjo 班卓琴(美洲)
106 Shamisen 三昧线(日本)
107 Koto 十三弦筝(日本)
108 Kalimba 卡林巴
109 Bagpipe 风笛
110 Fiddle 民族提琴
111 Shanai 山奈

打击乐器

112 Tinkle Bell 叮铛铃
113 Agogo
114 Steel Drums 钢鼓
115 Woodblock 木鱼
116 Taiko Drum 太鼓
117 Melodic Tom 通通鼓
118 Synth Drum 合成鼓
119 Reverse Cymbal 铜钹

Sound Effects 声音效果

120 Guitar Fret Noise 吉他换把杂音
121 Breath Noise 呼吸声
122 Seashore 海浪声
123 Bird Tweet 鸟鸣
124 Telephone Ring 电话铃
125 Helicopter 直升机
126 Applause 鼓掌声
127 Gunshot 枪声

下面是 General MIDI 中打击乐器的音色排列表。

MIDI 音高 打击乐声音

35 Acoustic Bass Drum
36 Bass Drum 1
37 Side Stick
38 Acoustic Snare
39 Hand Clap
40 Electric Snare
41 Low Floor Tom
42 Closed Hi-Hat
43 High Floor Tom
44 Pedal Hi-Hat
45 Low Tom
46 Open Hi-Hat
47 Low-Mid Tom
48 Hi-Mid Tom
49 Crash Cymbal 1
50 High Tom
51 Ride Cymbal 1
52 Chinese Cymbal
53 Ride Bell
54 Tambourine
55 Splash Cymbal
56 Cowbell
57 Crash Cymbal 2
58 Vibraslap
59 Ride Cymbal 2
60 Hi Bongo
61 Low Bongo
62 Mute Hi Conga
63 Open Hi Conga
64 Low Conga
65 High Timbale
66 Low Timbale
67 High Agogo
68 Low Agogo
69 Cabasa
70 Maracas
71 Short Whistle
72 Long Whistle
73 Short Guiro
74 Long Guiro
75 Claves
76 Hi Wood Block
77 Low Wood Block
78 Mute Cuica79 Open Cuica
80 Mute Triangle
81 Open Triangle

三维动画制作(六)

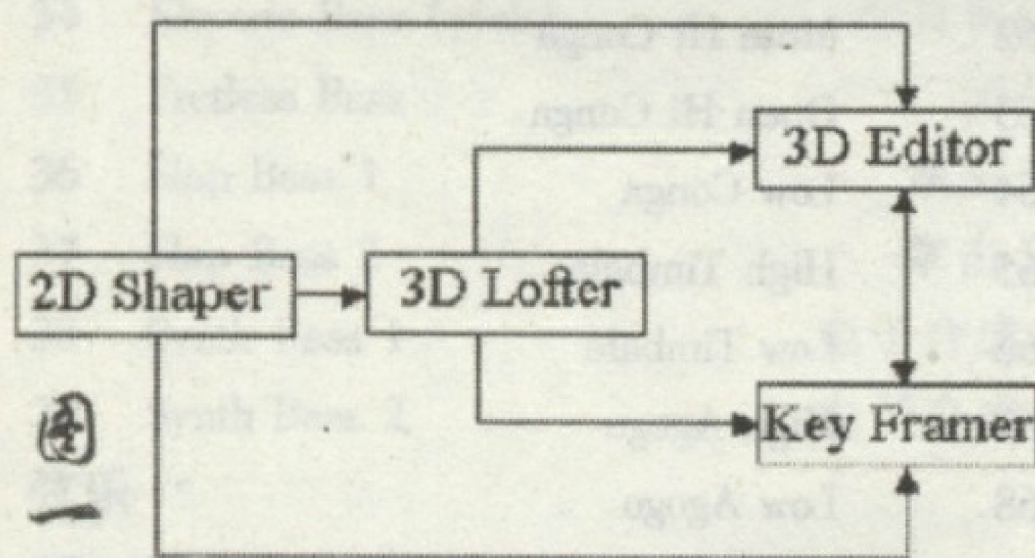
第六讲 二维造型模块的命令(一)

上海 张瑜

到目前为止，我们已经学习了三个例子，也知道了一些菜单和图标的情况，从现在开始我们正式来学习3DS的各个命令，首先是二维造型模块。

二维造型模块（2D Shaper）是用来制作和编辑二维放样线和多边形的程序模块，可以从下拉菜单的Program菜单中选2D Shaper或直接按F1都能进入二维造型模块的屏幕。

在3D Studio软件的五大程序模块中，3D Editor是其核心，它本身已具备了建立和编辑基本三维网格体的功能，不过2D Shaper仍然是一个基础的提供服务的程序模块，它在整个3D Studio系统中的地位和作用请见图一。



图一

从图一中可见2D Shaper产生的二维多边形和放样线可以放到3D Lofter中用来制作三维网格物体，或者作为一条新的路径以取代当前路径；若放到3D Editor场景中，可以作为平板式二维网格体来使用；还可直接送到Keyframer中作为网格体、光源或摄像机的动画路径。

具体地说，二维造型模块建立和编辑的二维多边形可以定义为一个闭合的型（Shape），这个型可以传送到三维放样模块中沿着三维空间的一条路径进行放样，生成象飞机、汽车等具有复杂表面的三维网格体，也可作为三维放样的路径来替代原来的直线路径，绘制更多不规则的多面体；这个型也可以直接传送到3D Editor并自动转换成平板式二维网格体，一般可以把它用来投射阴影，或通过纹理贴图的方式提供一个奇妙的背景；最后，这个型如果直接送到Keyframer并把它指定给一个物体，则会赋给该物体一个运动路径。

大家可能注意到上面的段落中引入了“型”这一概念，在2D Shaper中还有一些基本概念直接影响着操作的灵活与成败，所以我们首先应该来学习一些基本概念。

一、二维造型模块的基本概念

首先介绍型及其组成元素。型是由许多小的元素构成的，这些元素是：

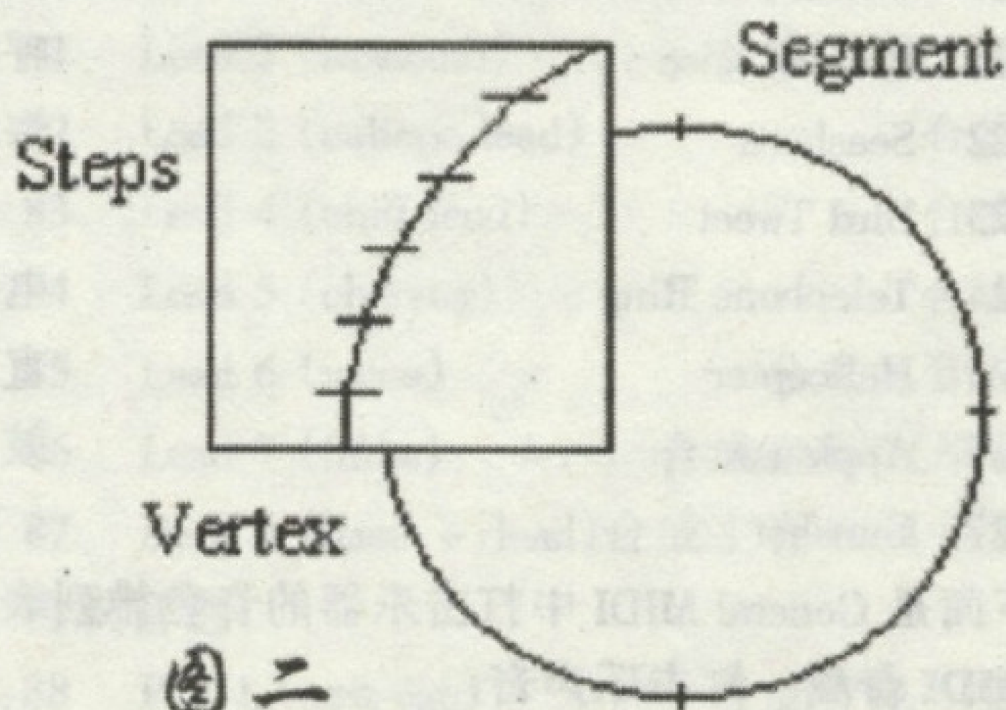
顶点（Vertex）：由两条或多条线段交汇而成的交点。

片段(Segment)：两顶点之间的连线段。

步幅（Step）：一个片段被中途截断而形成曲线转折的地方。

多边形(Polygon)：由一个或多个曲线段或直线段组成的线条集。

型（Shape）：由Shape/ Assign命令定义的多边形集合。



图二

图二就是包含有以上概念的一个简单多边形。

在 3DS 中，型分为合法的与非法的，亦即有效图形和无效图形。合法型是由一个或多个闭合的不相交的多边形组成（如果一个型是要送到 3D Lofter 中按路径放样，那它必须是合法的）；而一个开放的或者相交的多边形组成的图形则是无效的，这些非法型只能在 3D Lofter 中作为路径，而不能作为被放样的型体。

其次我们来了解一下轴。轴在 2D Shaper 中是一个中心参考点，一般分全局轴（Global Axis）和局部轴（Local Axis）。前者是由系统设定的缺省轴，初始位置一般位于原点，后者则由用户选择用一个图形或一组图形的中心来定义。轴的不同设置会影响一些与轴有关的命令，例如旋转、缩放等等，对原点进行缩放和对物体自身进行缩放的效果显然是不同的，故而必须先定义好（通过图标激活或释放局部轴）是用哪种轴，再进行相关的操作。全局轴在屏幕上以一个小黑叉符号显示，而局部轴是不显示的。

再谈谈曲线平滑度的问题。多边形的曲线实际上是由一小截一小截的直线组成的，每一条线段的截数称为步数，步数越多则曲线越平滑（步数可由命令设置），但是步数过多则会使 3D Lofter 中生成的三维网格物体更为复杂，所以一般要综合考虑。

最后讲讲放样线的编辑。在 2D Shaper 中可以调整多边型的边的曲度，方法是当出现方向箭头后，按住 Ctrl 则可拖动节点，按住 Alt 则只改变黄色矢量的大小和角度。方向箭头的旋转位置决定曲线的倾斜度，箭头的大小决定曲线的弯曲度（注意方向箭头永远与节点两侧的曲线段相切）。

二、屏幕布局

2D Shaper 与 3D Lofter、3D Editor 和 Keyframer 的屏幕布局相同，但显示的内容不同。在屏幕中央的是作图区，此区使用二维笛卡尔坐标系统，X 轴表示水平，Y 轴表示垂直，此区可由 View 下拉菜单中的选项进行改变。屏幕顶端是显示当前操作的有关信息的状态行，主要显示：

P：当前的多边型数量。

S：当前步数。

V：当前多边形的顶点数。

X：X 轴坐标。

Y：Y 轴坐标。

当鼠标移到状态行时，就会出现菜单条，右下角的是图标区，这两部分已经在前面讲过了。右上方是命令区，由上到下排列着五类命令，分别是：Create、Select、Modify、Shape 和 Display。当用鼠标点取某个命令后，将会在这五个主命令下面出现所点命令的子命令，并且子命令下面还有下级命令，如目录树一样地层层分支，最多可达四层。

下面我们一个一个地来学习二维造型模块的所有命令。

三、二维造型模块命令

1. 生成命令（Create Command）

生成命令共有 15 条，主要功能是：

Create/Line：用逐一指点的方法建立任意形状的多边形。

Create/Freehand：徒手绘制多边形。

Create/Arc：画圆弧。

Create/Quad：画矩形和正方形。

Create/Circle：画圆。

Create/Ellipse：画椭圆。

Create/N-gon：画正多边形或圆。

Create/Text：书写空心艺术字。

Create/Copy：拷贝一个或多个多边形。

Create/Open：打开一个封闭多边形。

Create/Close：封闭一个开口多边形。

Create/Connect：用直线连接两个多边形的端点。

Create/Poly Connect：把两个开放多边形连接成一个闭合多边形。

Create/Outline：生成一个多边形的轮廓。

Create/Boolean：合并两个闭合多边形为一个闭合多边形。

(1)Create/Line(制作/线段)

该命令的功能是以每次一个节点的方式来绘制开放的或闭合的仿样线多边形，或将节点插入已有的多边形中以修改。组成多边形的线段可以是直的，也可以是弯曲的。下面就详述三种不同的画线方式。

使用直线段制作开放的或闭合的多边形（Creating Open or Closed Polygons）：

①点取坐标系某处以设定起点位置，移动光标。这时会看到，有一个“橡皮线”附于光标上。

②再次点取某处，设定第二个节点位置，画出第一个段，然后再移动光标，画出第二个段，重复下去，直到制作出所需要的全部段。

③按右键释放光标，即可制作出一个开放的多边形。制作闭合的多边形时，用光标点取已制作的起点来释放光标，即可制作出一个闭合的多边形。

插入节点到已有的多边形中（Inserting Vertice Existing Polygons）：

①使用 Create/ Line 命令，在现有多边形要插入节点的位置上设定光标并点取。此时，光标本身附在多边形上。

②不移动鼠标，再次点取同一位置，即可插入节点；或者移动鼠标来修改多边形，然后点取鼠标插入节点并由程序自动制作一个段。

③将鼠标移到另一个位置，点取鼠标左键插入第二个节点。重复此步骤直到将所需要的节点全部插进去。

④点取右键释放光标，完成操作。

总之，使用该命令，可以将一个多边形两端点连接起来，或将一个多边形的一端点与另一多边形的一端点连接起来，从而增加另外的段。也可以把第一个节点与最后一个节点进行转换，反之亦然。

制作弯曲的段(Create Curved Segments)：

①在设定第一个节点时按住鼠标左键，此时会显示出该点的方向箭头。仍按住左键，拖动鼠标，改变方向箭头的大小及旋转位置（方向箭头的斜度决定曲线的曲率）。

②放开按键，该点的曲度就设置完毕，此时移动鼠标，方向箭头消失，光标附在这一弯曲段的端点上。

③将光标移到所要放置另一个端点的位置。

④按下左键设定该节点，然后按下右键释放光标，完成操作。

方向箭头由两个表示方向的矢量组成，它们总是在这两个矢量相交的点上与弯曲段相切。红色箭头代表向内的切线矢量，黄色箭头则代表向外的切线矢量。通过移动鼠标，缩放和旋转方向箭头，可以调整该节点任一段的曲率。

(2)Create/Freehand(制作/徒手)

该命令通过类似于用画笔直接作画的方法来绘制多边形的线条。使用这个命令组，你可以徒手绘制任意形状的多边形，还可以通过设定不同的划分点数来改变多边形的光滑程序，并且也同时改变绘制的难易程度。

Freehand 下面有两个子命令，它们是：

①Create/Freehand/Draw(制作/徒手/绘图)

此命令可自由地按你所设定的划分点数来制作所需的多边形。你只需将光标放在绘图区内任一点上，然后点取并按住鼠标左键，接着移动鼠标画多边形，这时会出现一条灰色线，就好像用毛笔在宣纸上作画一样。最后释放左键，停止绘制。

绘制的线条将变为一个多边形，光标通过一条“橡皮线”拖附在最后一个节点上。现在可以点取右键释放光标，完成绘制。或按住左键继续徒手画图；或点取某处以设定一个直线段的点；或点取多边形的另一点，闭合多边形并释放光标。

②Create/Freehand/Settings(制作/徒手/设置)

该命令用来设置徒手所绘出的线条的光滑度。选择此命令会出现一个 Freehand Setting 的对话框，对话框的中间是一个滑块槽，用鼠标按住滑块并左右拖动，可以调节滑块来设定光滑度值，最后点取 OK 钮确认；如果点取 Cancel 钮将放弃新的设定值，保持原来的设定值。

此处的滑块数值是决定在徒手绘制的多边形的一个长度方向（从你点取鼠标到你释放光标为止）上插入的节点数量。使用高设置将只插入很少的节点，可以制作出很光滑的线；低设置插入的节点很多，并且它们能很精确地反映鼠标的移动，从而使制作的线很不光滑。

(3)Create/Arc(制作/弧线)

利用该命令，通过指定中心点、半径、起始和终止角度，可以制作一段带有四个节点的圆弧。方法为：

①点取欲设定的圆弧的中心点。

②向任意方向移动鼠标，拖画出圆弧的半径，同时确定起始角度(两者都将显示在状态行上)。

③在数值合适时点取左键，设定半径和起始角度。

④逆时针移动鼠标，画出圆弧并调整终止角度，状态行将显示圆孤的终止角度及整个圆弧的角度。

⑤点取左键制作出圆弧，或点取右键取消该操作。

(4)Created/Quad(制作/四边形)

制作四边形、长方形和正方形。方法为：

①点取一点设定四边形的第一角。

②向对角方向移动鼠标画出四边形，状态行将该四边形的宽度和高度显示在括号里，还会显示光标的 X、Y 坐标。

③点取左键制作四边形，或点取右键取消这个操作。

如果要制作正方型，则在点取第一点时按住 Ctrl 键，那么无论将鼠标向何处移动，画出来的总是正方形。

(5)Create/Circle(制作/圆)

用该命令可制作圆。方法为：

①点取某点设定圆心。

②移动鼠标，从圆心出发画圆，状态行将显示其半径。

③点取左键制作出圆，或点取右键取消该操作。

(6)Create/Ellipse(制作/椭圆)

用该命令可制作椭圆。方法为：

①点取左键设定椭圆的中心点。

②向任意方向移动鼠标，画出长轴或短轴（光标将附于轴的端点)，状态行将显示轴的半径和角度。

③当显示出所要的半径和角度时点取鼠标认可。

④移动鼠标,确定第二条轴,画出椭圆,状态行将显示该轴的半径。

⑤点取左键制作出椭圆,或点取右键取消操作。

(7)Create/N-gon(制作/N边形)

用该命令可以制作有三个以上边的等边闭合多边形。

当选择 Create/N-gon 命令时，将出现一个子命令列。利用这些可以制作出直线N边形或圆形N边形。子命令包括确定边数的 # sides 和确定边类型的 Flat 或 circular 命令。

Flat 类型是直线N边形，它的大小是由以中心到鼠标点的距离为半对角的正方形来确定的，每一条线段均为直线;而 Circular 类型是圆形N边形,它的大小则是由以中心到鼠标点的距离为半径的圆来确定的,它的每条线段均为圆弧,其实就是一个圆,唯一的不同是:用制圆的命令产生的圆总是只有四个顶点,而用多边形方法制成的圆可以有任意个顶点。因为N边形的边的数目（3至100)可以由 # sides 选择项设定。缺省设置为4。

制作N边形的方法是:

①选择 Create/N-gon/ # Sides 命令,在出现的对话框中调整滑块设定N边形的边数值，然后点取 OK 钮确定边数。该设定数值将应用于以后制作的所有多边形,除非你改变该设置,或退出 3D studio 系统。

②选择要制作的N边形类型(Create/N-gon/Flat 或 Create/N-gon/Circular)。

③点取左键设定N边形的中心点。

④移动鼠标开始绘制N边形。这时,光标附于第一点上。当你绘制N边形时,状态行将显示N边形的半径以及光标与X轴的角度。从中心点向外移动光标可调整半径,围绕中心点移动鼠标则可调整角度。

⑤点取左键制作出N边形，或点取右键取消该操作。

(8)Create/Text(制作/文本)

选用该命令,可以制作一个或多个文本字符形式的空心闭合多边形。制作的文本字符使用一种支持 Bezier 字体的字符，它包括 URW Bezier 字体（扩展名为 .fnt 和 .be)和 Postscript Type1 字体（扩展名为 .pfb),文本的修改处理方法与 2D Shaper 中的其它多边形相同。

当选择 Create/Text 命令时,将出现一个子命令列。使用 Font 命令，可以选定一种文本字符；使用 Enter 命令,可以输入文本;使用 Place 命令可把确定的文本字符放在绘图区内,作成一个或多个闭合的空心的多边形。

制作文本字符多边形的方法如下:

①选择 Create/Text/Font 命令，出现字体文件选择框。先按扩展名按钮显示相应类型的字体文件，再从中选择文字字符类型,并选择字体,然后点取 OK 钮。

②选择 Create/Text/Enter 命令,出现文本输入对话框,输入文字,点取 OK 钮或按回车键。

③选择 Create/Text/Place 命令,在绘图区点取左键设定第一点，然后沿某方向的对角线移动鼠标，再点取左键设定第二点。这样我们就围绕文字要出现的区域绘制了一个放置框，当设定完第二点时，空心文字就出现在这个框内。

Place 命令是用来确定输入文字的位置和大小，它总是强迫所有文字填满矩形的放置框,这种方法的缺点是无法控制每个字的高宽比,解决的办法是在指定第一个角点时按住 Ctrl 键，这样系统就会使用所选字符的缺省高宽比。

(9)Create/Copy(制作/拷贝)

该命令用于拷贝一个或多个多边形。在执行本命令时,可以使用水平定向光标和垂直定向光标，可使源多边形和目的多边形在水平和垂直方向上对齐。使用 Tab 键可以进行切换。拷贝单个多边形的方法：

①按 Tab 键选择定向光标。

②点取一个源多边形，此时，源多边形的一个拷贝附着在光标上。

③在作图区移动光标以确定目的多边形的位置。

④按鼠标左键使之定位,也可按右键放弃本操作。

拷贝多个多边形的方法:

①首先用选择命令，构造一个多边形选择集。选中的多边形会变成红色，当你把它们定义成型时，它们将变成桔黄色。

②选择 Create/Copy 命令，并激活图标区的 Selected 按钮。

③先点一下作图区的任意位置,然后移动光标以确定这些多边形的目的地。在光标移动过程中，所选择的多边形将附着在光标上随光标移动。

④按鼠标左键使这些拷贝定位。

(10)Create/Open(制作/开放)

该命令是用于删除现有多边形的一个段的,是打开闭合多边形的一种非常简单方便的方法。操作时仅需将鼠标放置在要删除的段上,然后点取左键即可。如果要恢复删除的段,可以在删除后立即点取 UNDO 图标。

(11)Create/Close(制作/闭合)

该命令与 Open 正相反，它可以闭合一个开放的多边形。操作时点取要闭合的多边形,程序将自动在其两端节点之间绘制一条直线段,从而闭合该多边形。

(12)Create/Connect(制作/连接)

使用该命令,可以在两端节点之间绘制一条线,把它们连接起来。方法是用鼠标左键依次选取两个端点。

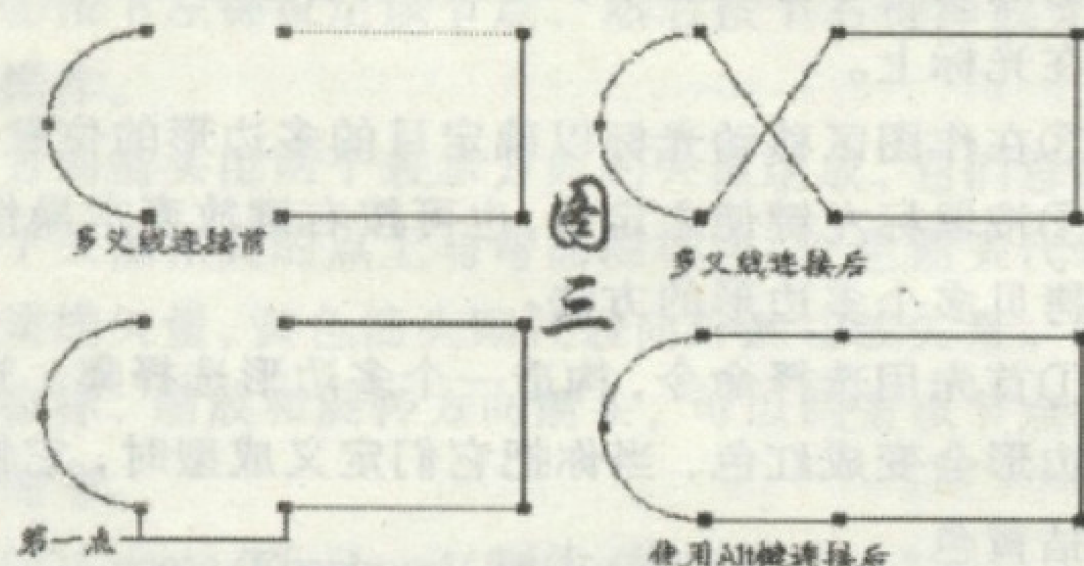
与 Create/ Line 命令不同的是, Connect 命令忽略端点的曲率值,只绘制一条直线段。分别使用 Create/ Line 命令和 Create/ Connect 命令连接两段弧将会发现它们之间的不同,用 line 命令连接的段,其曲率值同端点的曲率值一致,即增加的线段是一条弧,而用 Connect 命令连接的段仍保持其直线性。

(13)Create/Polyconnect(制作/多边形连接)

使用该命令,可以把两个开放多边形连接成一个闭合多边形。

操作时先点取选择一个开放多边形,然后再点取选择另一个开放多边形。通过对应连接一个多边形的起始节点和另一多边形的终止节点,将制作两条直线段,并以一定角度闭合这两个多边形。

注意:使用该命令时,两个开放多边形之间产生的直线段可能相交。如果是这样,点取"Undo"钮,然后按住 Alt 键重复以上操作,程序将把多边形两个起始点和两个终止节点对应连接,从而制作一个有效的闭合多边形,见图三。



图三

(14)Create/Outline(制作/勾绘轮廓)

使用该命令,可以勾画出现有多边形的轮廓,并通过绘制厚度多义线(定义线)来确定多边形的厚度。勾画一个开放多边形将制作一个同样形状的闭合多边形;勾画一个闭合多边形将产生两个形状相同的、闭合的、嵌套的多边形,这两个多边形将以反比例确定大小。操作步骤如下:

①选择一个多边形。

②在作图区的任何地方点取左键以确定定义线的第一点。

③移动鼠标,状态行上将动态显示当前定义线的长度。

④按鼠标左键设定定义线的另一端点,生成轮廓多边形,也可按右键放弃操作。

(15)Create/Boolean(制作/布尔运算)

运用 Boolean 命令可以合并两个闭合多边形为一个闭合多边形。该命令编辑你选定的第一个多边形,同时删除第二个多边形。

Boolean 命令有以下三种操作形式:

Union(联合):合并两个多边形为一个闭合多边形,并删除相关部分的段。

Subtraction(减法):减掉第一个多边形与第二个多边形相交的部分,并且删除第二个多边形在相交以外的部分。

Intersection(交集):只保留两个闭合多边形的相交部分。

Boolean 命令的操作方法如下:

①设置两个局部有重叠的闭合多边形。

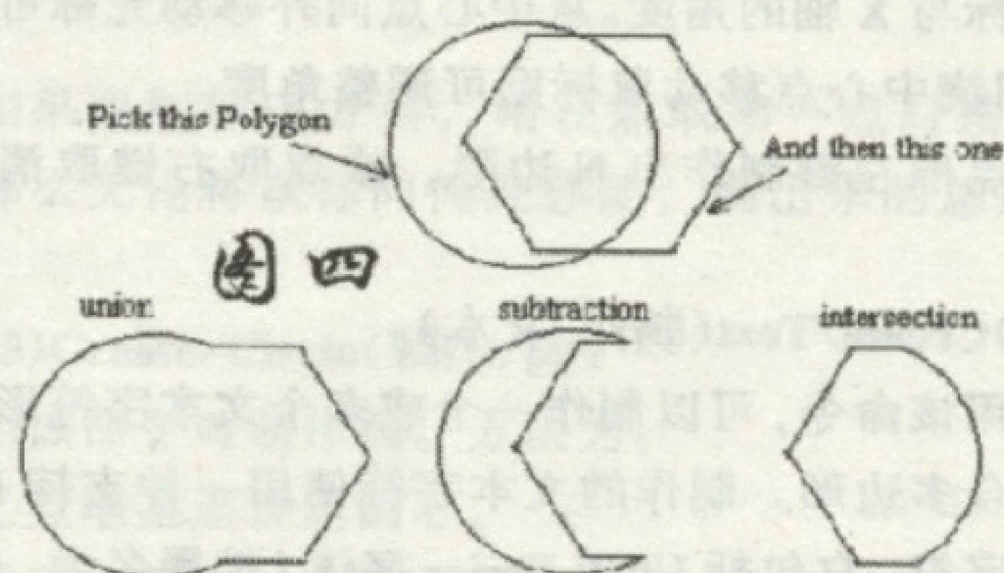
②点取要编辑的闭合多边形,然后点取另一个多边形,出现布尔操作对话框。

③在对话框中选择要进行的 Boolean 项,对于顶点焊接这个选项,如果选择 Yes,那么重合的点通过 Boolean 运算将合并成一个点,产生一个闭合的多边形;如果选择 No,那么重合的点不合并,产生开放的多边形。

④点取 Hold 钮,将当前图形存贮在缓存器中。该对话框中的 Hold 钮同图标面板上的 Hold 图标功能相同,并且使用同一缓存器。该操作可以恢复进行 Boolean 操作以前的图形,如果是这样,点取 Fetch 钮即可;你也可以立即点取 Undo 钮恢复该几何图形。

⑤点取 OK 进行布尔运算。

图四详细介绍了 Boolean 操作三种形式。在下例中,使用重叠的圆形和 N 边形。而且,第一个选定的图形为圆形,第二个选定的图形为 N 边形。



图四

这次我们了解了二维造型模块的制作(Create)命令,限于篇幅,暂时到此。大家可以练习一下这些命令,用来制作一些二维的平面图,也可以作为以后练习的素材。

在 DOS 中航行——
DOSNavigator 使用详解(上)

广东 蔡旋

终于，DOS 最优秀的外壳(SHELL)出现了，它就是 DOSNavigator V1.5，不管你是否是 DOS 的忠实拥护者，DOSNavigator(以下简称 DN)的来临都足以让你兴奋不已。

一、介绍

1.最吸引人的地方

在这之前，其它的 DOSSHELL 和 NC 都未能改变我用 DOS 的习惯，因为在它们的环境里，你仍然需要许多软件，仍然会用键盘启动它们(之所以用键盘是因为启动快速和以前的习惯)，但 DN 与它们不同的是，DN 本身已内置了大量的功能，多得让人无法想象，你既然能在 DN 中得到一切，当然就不会再需要其它的软件啦，再加上 DN 内置功能可以多任务这一诱人的因素，你还能将 DN 拒之千里吗？所以，DN 最吸引人的地方当然就是多功能和多任务啦！

多功能：看看 DN 为你带来了什么，文件管理、阅读文件、编辑文章、分割文件、打印文件、格式化软盘、磁盘编辑、恢复已删除的文件、系统信息、多进制的小计算器、电话薄、CD 播放器、联机及上站、屏幕拷贝、各种屏幕保护、垃圾箱、经典的俄罗斯方块游戏等等，所有你最熟悉的功能应有尽有，部分常用的功能已做到专业级的水准，较少用到的也足以达到一般的需求，更难得的是它们仅仅占用了你 1.6 MB 的空间，非常划算吧！有了 DN，你还要什么？

多任务：大部分 DN 内置的功能，都可以在 DN 中多任务工作，你不会连多任务是什么都不知道吧？想不想边写文章边放 CD 边管理文件呢？这就是多任务，而你唯一要牢记的是按 ALT+TAB 键。

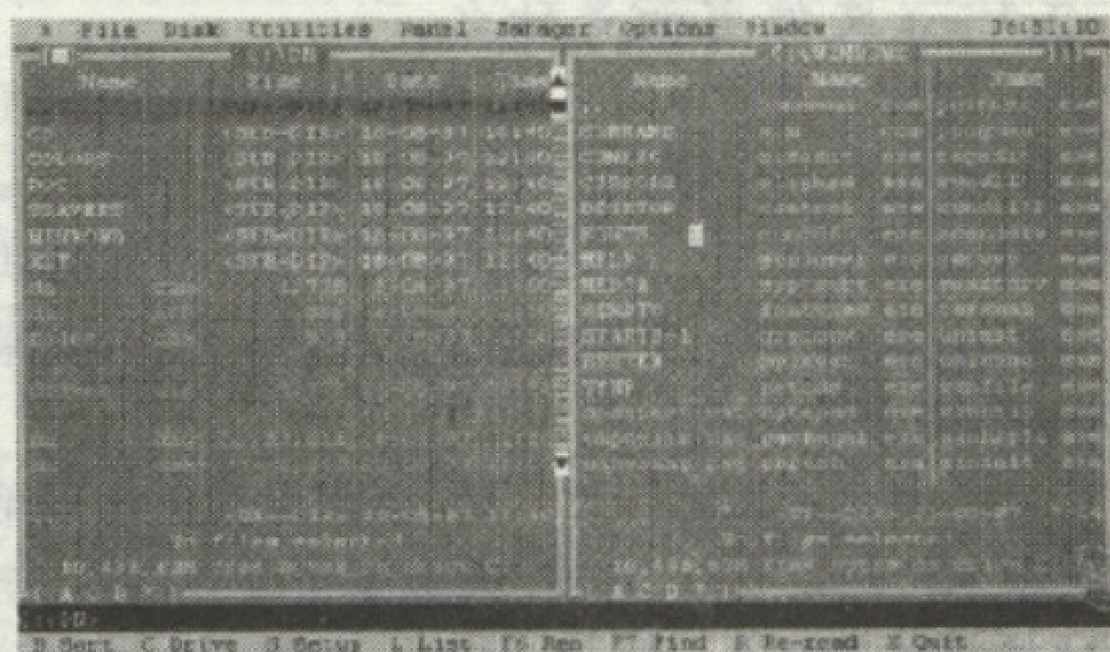
2.安装

DN 的安装很简单，但首先得确认你的电脑必须能运行 MS Windows3.1，因为 DN 所需的最低要求也是如此，键入 INSTALL 后马上就会出现大大的 DN 两个字，接着按照提示一步步选择和按回车键就可以了。要注意的有两个地方：第一，开头的语言选择应选 English，而不是俄语(难道你会俄语?)；第二，如果你是在光驱上光装就不要搜索是否有旧版本的 DN，要不你就得在电脑前干等了。

拷贝完文件后，DN 会告诉你，它在你的 C:\ AUTOEXEC.BAT 文件中增加了自已的路径，不过你用不着担心，因为修改是很安全的，DN 可不像某些软件装 10 次就会有 10 个路径在 AUTOEXEC.BAT 内，所以也就不再问你是否要修改了。到此整个安装就结束了，从此，不管你身在何方，DN 保证随叫随到。

二、主要功能详解

1.文件管理器的基本操作



猜猜，进入 DN 最先看到的是什么窗口？不是欢迎窗口，也不是文件窗口，而是一个错误信息窗口，因为你还没有注册，所以你得先按一下 Enter 键表明你已经知道了。在超过试用期后会自觉删掉 DN，要用好 DN 还是注册吧！

欢迎来到 DOSNavigator，展现在你面前的是当前目录的文件列表窗口，试试用鼠标拉动边缘的表格线，或者移动中间的分界线，发现了吗？整个窗口和里面左右

两个窗口都可以自由缩放，而标题部分则是整个窗口的移动，左右角上还有关闭和最大化图标，和 Windows 很像吧。要是你对 Windows 已经很熟悉，不妨把 DN 当成是 Windows，这可是快速学好 DN 的好主意喔！

与其它的文件管理器一样，你可以用鼠标将文件从这边拖到那边，当然也能在用鼠标右键或空格键选好多个文件后一起对它们操作。要想运行软件，只要双击或按下回车键即可，如果想加参数运行的话，你不妨按下 Ctrl + Enter 将执行文件的名字拷贝到 DOS 命令行上，你就可以很方便在名字后面加上参数。

即使你没有安装 DOSKEY，但你在 DN 的命令行下也能像装了 DOSKEY 那样使用上次运行过的命令，下面是一些快捷键，说不定能帮上你大忙。

快捷键：

Shift + ↑和 Shift + ↓：复制以往的命令。

Ctrl + Enter：将文件管理器上所选文件名复制到命令行。

Ctrl + Shift + Enter：将文件管理器上所选的完整文件名复制到命令行。

Ctrl + [：根目录复制到命令行。

Ctrl +]：将当前目录名复制到命令行。

Shift + Insert：将剪贴板的内容复制到命令行。

Shift + Ctrl + Ins：将命令行复制到剪贴板。

Ctrl + Insert：将文件管理器上所选的文件名复制到剪贴板。

Ctrl + \：直接退到根目录。

Backspace：退到上一级目录，等同 CD。

2. View 文件里面是什么

View 还有个子菜单：As is 自动采用合适的或用户指定的格式显示，As Text 采用文本格式显示，As Hex 采用十六进制格式显示，As DataBase 采用数据库格式显示，As Spreadsheet 采用电子表格显示，Alternate view 采用 DN 内置的阅读器来显示。

就象上面你看到的一样，DN 的阅读器可以采用四种格式显示：文本、十六进制、数据库和电子表格，至于要采用何种显示格式，DN 会自动根据文件的扩展名和文件内容来决定的，比如：文章用文本格式、可执行文件用十六进制格式，要是你嫌格式不够丰富，只要简单编辑 DN 的 View 格式表就可以办到。

试一试，让 View 显示更多的东西：

想不想显示图片？将所有图片的扩展名和显示图片的软件写下就行了，使用 Options 菜单下的 Viewers...，照着它的格式写下，比如显示图片使用 SEA 软件：BMP，GIF，JPG，PCX：C：\SEA\SEA

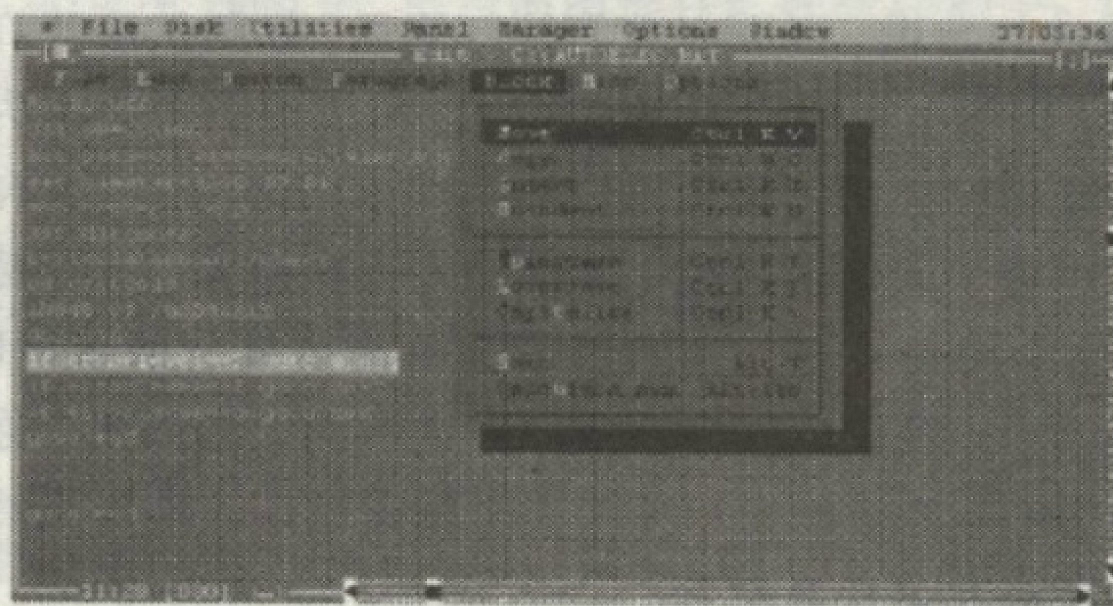
当你的文章太宽时，只要按下 F2，DN 就会帮你将超出的部分折到下一行，你就再也不用把脑袋歪到显示器的右边了。即使你选择的是文本格式，但还是能在阅读过程切换到十六进制，用十六进制时还可使用 GOTO 功能：跳到指定的十六进制地址。

想在文章中找些什么东西吗？DN 的查找输入框同时具有字符输入和十六进制输入，和 PCTOOLS 一样，而且还有大小写、单个单词、向前向后找等选项。

优点：比起其它的阅读器，DN 多了个过滤器 Filter，它是专门用来过滤字符的。通常你看到内容是文件本来的样子，如果你只想专注于某些字符的话，比如不要中文，就用 ASCII 方式只显示 32 至 126 的字符，中文字当然就得消失。还有一种是 32 至 255 的，这种是不显示控制字符。

有没有和我一样的遗憾：在阅读一个很大的文件时，一次又无法看完，下次再看时却忘了看到哪，只好用 PageDown 一页一页找下去。这种日子再也不存在了，DN 的阅读器会自动帮你记住行号，下次再看自然就是上次那里，无须像其它软件还要 GOTO 一番。

3. Edit 编辑文件



编辑文件可是电脑的拿手好戏，尽管 DN 内置的编辑器没有 WPS 那么优秀的中文处理能力，也没有 QEDIT 那么包罗万象的功能，但可一点都不含糊，而且还强过 DOS7 的 EDIT 呢！从操作到整体来看，Edit 和 DOS 的 EDIT 差不多，连 DOS 的 EDIT 最方便的 Shift + 方向键块定义也被 DN 带来了，但 DN 还能通过 F5 切换块的类型：行块和矩形块。除了最常用的复制和移动外，你还可以：打印块；将块的内容存盘；将字母由大写改为小写或者相反；将文字对中、对左、对右；帮你把块内的数字合计起来；将块的内容整体地向右或左移动。

优点：多任务既可以为你带来了方便，也可能带来不幸。当你的文章写到一半的时侯，突然想运行外部命令，DN 的编辑器会提醒你还未存盘，以防外部命令造成死机时让你前功尽弃。

从你打开一篇文章起，编辑器就已自动为你的文章买了保险，唯一的条件就是内存够大，这个 UNDO 功能，

什么都能保，除非你存盘了，否则根本用不着害怕任何操作，你所做的一切都不会对你的文章有任何影响。当发现误删了一大段的文字后，只要轻易地按下 ALT + Backspace，就能完完全全恢复，记住只能适当地按，否则按多了文章就会变成原样，不要说我没有事先提醒你哟。

不少编辑软件都能在你继续编辑上次已编辑过的文章时，将光标停留在上次的位置，DN 的编辑器不仅做到了而且还要厉害，不管是上次搜索过的字符还是上次定义的块，都被 DN 记得牢牢的。

缺点：不能编辑太大的文件，这会不会和内存有关呢？虽然也支持 Shift + 方向键手工制表，但它不能锁住表格线，而且表格线也不是中文表格线。

Edit 菜单：

Edit | UNDO：取消上次操作。

Edit | Copy to：将定义的块写成文件(块写文件)。

Edit | Paste from：在当前光标处装入一份文件(块读文件)。

Search | Go to line：到指定行。

Paragraph | Justify：将定义好的块移到行首(默认为第 5 列)。

Paragraph | Right：将定义好的块移到右边(居右)。

Paragraph | Left：将定义好的块移到左边(居左)。

Paragraph | Center：将定义好的块移到中间(居中)。

Paragraph | Margins：定义左右边界和行首。

Block | Indent：块向右移一格。

Block | Unindent：块向左移一格。

Block | Uppercase：块内字符全部转为大写。

Block | Lowercase：块内字符全部转为小写。

Block | Capitalize：块内单词的首字母转为大写，其它字母转为小字。

Block | Sort：矩形块内字符排序。

Block | Calculate：矩形块内进行加法合计，得出的结果放入剪贴板。

Misc | Insert date：取日期到当前光标处。

Misc | Insert time：取时间到当前光标处。

Misc | Duplicate line：复制当前行。

Misc | ASCII Table：ASCII 表查询和输入。

Misc | Line Drawing：改变线型(Shift + 方向键为画线)。

4.Find 找东西不再困难

你有什么东西找不到了吗？只要是关于文件的，DN 都能帮你找到，它是我所见过的查找软件中最出色的。你除了能在 File Make 中输入你要找的文件名，还能在 Text to find 中输入要找的字符串，DN 已将文件查找和字符串查找完美地结合在一起，既可找文件又可找字符串，更可以两者兼顾。

还有什么要求吗？从大小写到单一的单词，从这个磁盘到所有的磁盘，从文件的大小到时间，所有这些都没有难倒 DN。

Find 的选项：

Case sensitive：是否区分大小写。

Whole words：是否单一的单词。

Recursive search：是否查找子目录。

Entire disk：在当前整个磁盘内查找。

Current directory：从当前目录起查找。

All drives：在所有的硬盘内查找。

Date is after：文件的生成日期必须在指定的日期以后。

Date is before：文件的生成日期在指定的日期之前。

Size is greater than：文件的容量比指定的更大。

Size is less than：文件的容量比指定的更小。

Archive, Hidden, System, Read - only：符合指定的文档、隐含、系统、只读属性。

5.Format disk 格式化软盘

DN 能格式化各种标准和非标准的软盘，容量可以是：360K、720K、800K、830K、1.2M、1.44M 和 1.6M，但它不能格式化硬盘。

在选好驱动器和合适的容量后，选择一个合适的格式化方式能加快格式化过程。格式化方式共有 Fast、DOS、Safe、Quick 四种供选择，其中的安全和快速格式化与 DOS 的 FORMAT 是一样的，Quick 方式则必须是已经格式化过的软盘才有效。

其它的选项还有：制造可引导的磁盘 Make disk bootable、如果有坏道就将该整个磁道设置为坏区 Mark full track if bad、优化扇区 Optimize sectors。

在高级功能中你还能任意设置格式化所需的各种参数，这样就能格出非同一般的软盘。警告！DN 可以格式化各种容量的软盘，但如果没有运行 800、FDREAD 这类的程序，DN 是读不出特殊容量的软盘的。

注意：

没有注册的用户不能使用高级功能。

6.Reanimator 恢复已删除的文件

真不知道 DN 为什么给反删除起了这个名字，而不用常见的 UNDELETE 或 UNERASE。DN 会将当前目录下所有删除了的文件列出来，并且提供它们的大小、时间、属性和可恢复的程度，当可恢复程度是 Good 或 Average 时还能进行文件内容的预显，预显时允许你将文件 Copy

成另一个文件，这样的好处是不用修改磁盘，Windows95也不会跳出个破坏长文件名的信息。

因为DN本身没有删除跟踪功能，所以恢复文件时你仍然要输入文件的第一个字母，在输入的同时DN也会提示你不能使用的字母。在没有删除跟踪的情况下，Novell DOS7做得比MSDOS要好，因为前者在反删除时不需要输入文件的首字母，这个好处体现在恢复整个目录的时候。

注意：

如果你是第一次使用该功能或磁盘编辑，DN会拒绝你的请求，因为这些功能涉及到磁盘的安全问题，所以使用前请先按照它的提示做：选择Options下的Configuration，再选System setup，你就会看到Direct access选项，用鼠标单击选项前的方括号，当出现了X就表示成功了。

7.CD播放器

光驱已经是电脑必不可少的一部分啦，由于在电脑上放CD不影响其它软件运行，所以在电脑上边工作边听CD真是一件乐事，为此各种形形色色的CD播放器也随处可见，DN又怎会忘了这么重要的功能呢。千万别小看这个内置的CD播放器，比起你用过的大多数播放软件，它的功能更多也更强大。

虽然没有图形界面，但通用的符号让人一看就明白了，如果想选曲就用鼠标单击画面上的时间或者按下0键，然后要求输入曲目的号码，这里需要注意的是：输入的数字一定要两位数，不足两位的前面加上0，如第9首是按09。

想让CD播放器更适合自已使用，可就要设置一番啦。用鼠标单击播放器右上角的最大化图标或者按下E键，设置窗口就会呈现出来。其中的新CD自动播放和结束时自动弹出CD默认是有效的，其它的选项还有重复播放和锁光驱门。

试一试，和朋友开个玩笑吧：

让Lock door生效，那么光驱的Eject键就会失效，看看他拿不出CD的样子是不是很好笑呀！

通常你听CD时都是标准方式，而DN还备有：演示、随机、单曲、顺序等播放方式。演示方式就是每首曲子只听16秒，然后就转到下一首曲子，你不用按任何键就能快速听到每首曲子唱的是什么；随机方式是让电脑不按顺序地任选曲子播放；好歌是百听不厌的，用单曲方式保你听个够；一张CD中不是所有的曲子都好听，挑出你喜欢的用顺序方式播放，你讨厌的曲子就永远不会听到。

DN还能让你为曲子加上歌名和使用外部混音器。

注意：

没有注册的用户不能使用顺序播放和显示标题的功能。

设置的选项：

New disk auto play：新CD自动播放。

Eject disk at end：播放结束自动弹出CD。

Lock door：锁住光驱门。

Repeat mode：重复播放。

Normal：标准播放。

Intro：演示播放，只播放前16秒。

Shuffle：随机播放。

One song：单曲播放。

Order：按顺序播放。

试一试，让CD自动播放：

想不想一将CD放入光驱，DN就自动播放它呢？请跟我做：按下Ctrl+F11激活CD播放器，再按E键就会弹出设置菜单，看看New disk auto play前面是否有个X，如果没有就用鼠标按它一下，选择Options下的Save desktop，DN就会保存当前桌面状态，这样在下次启动DN时CD播放器也会跟着启动，而CD自然也会自动播放。

8.Phone Book 电话薄

可别误会，虽然DN这个电话薄和你身上的电话薄名字是一样的，但DN的电话薄真的能用来打电话，我想，在这里写上你常上的BBS站台的电话号码最好不过，要是你不嫌弃电话薄的简陋写人亲朋好友的电话号码也是可以的。

在录入号码前首先你得为它选一个组或起个新的组，例如：要录入的是新月BBS，不妨起个名字叫做广州BBS的组，以后再有广州的BBS站要录入时，就可以用这个组，所有的组都可以加上密码。

电话号码的录入工作很容易，首先是名字Name，接着是电话号码Phone，最后是相关的信息Memo。电话薄同时还支持查找Search、删除Delete、复制Dupe、新增Add、排序Sort、编辑Edit、拨号Dial等功能。

优点：当你选好要上的BBS站时按下Dial键，DN就会用内置的拨号联机功能进行拨号，整个过程是在后台进行的，如果你的MODEM识忙音的话，DN会自动重拨，直到电话拨通为止，站台从此不再难上啦！

9.Terminal 联机上站

有MODEM的朋友注意了，不管你是想上站还是和朋友联机，DN都能办到，不过，最好先设置好你的MODEM：终端仿真和Terminal的缺省值设置是在Options的Configuration的Terminal...中，MODEM的设置是在Op-

tions 的 Configuration 的 Communications... 中。

DN 支持的传输协议有 XModem、YModem、ZModem、Kermit,终端仿真支持 emulates ANSI、AVATAR、TTY、VT52 和 VT102。

Communications... 的选项：

Port：与 MODEM 连接的串行口。

Baud rate：MODEM 的最大速度。

Init string：MODEM 初始化字符串。

On - hook：挂机字符 ATH0 |，这个 | 表示 Enter 键。

Dial prefix：拨号前缀 ATDT。

Dial suffix：拨号字尾 |。

Redial：重拨间隔时间(秒)。

调好了吧，你除了可用电话薄中的 Dial 来上站，也可按 Alt + A 的手工拨号来输入电话号码，所有的拨号都是在后台进行的，你用不着眼睁睁地看着拨号，DN 自然会帮你拨通为止，你也可以随时中止它的工作。

Terminal 的操作：

F2：send Text 传送文本文件。

F4：send Break 传送结束。

PgUp：上传文件 upload file。

PgDN：下传文件 download file。

Alt + I：初始化 modem。

Alt + H：挂断电话。

Alt + V：本地重显开关。

Alt + F8：以往的命令。

DN 的 Navigator Link 与 DOS 的 INTERLNK 有点类似，但更为强劲。在 Navigator 的联机方式中支持全双工和实时数据压缩，还能通过 Panel 或 Manager 菜单访问远处的计算机，能进行以下操作：建目录、删目录、拷贝文件、删除文件、阅读文件等。

注意：

没有注册的用户不能使用 115200 BPS 的连接速度。

10. Options 选项配置

你可能对 DN 的某些地方有些不满意，没有关系，这是正常的，通过 Options 就能做出你最喜欢的状态，DN 允许你设置几乎所有的地方，如此强大的开放性使得 Options 变得复杂，菜单一个接一个，没用过的人真的会觉得无从下手。

你能从中设置：能够或禁止快速拷贝（Disable XMS/EMSusage）、能够或禁止进行磁盘编辑（Direct access）、能够或禁止 DN 的编辑器或阅读器记住上次的的位置（ClearHistory）等，只要用好这些设置，平时的工作就会事半工倍。下面给出的是 Options 中最重要的 Configuration 设置菜单。

Configuration 配置：

System Setup 系统设置：

Internal editor：使用内部的编辑器。

Internal viewer：使用内部的观看者。

Use system clipboard：使用系统剪贴板。

Show hidden files：显示隐含文件。

Advanced copy：高级拷贝功能。

Clear read - only from CD：清除 CD 上的只读属性。

Disable XMS/EMSusage：禁止使用 XMS/EMS 内存。

Direct access：允许对磁盘直接存取。

Verify disk writes：写校验。

Startup options 启动选项：

Auto run User Menu：自动运行用户的菜单。

Clear History：清除上次的记忆。

Load overlays to XMS：装入覆盖模块到 XMS 内存。

Load overlays to EMS：装入覆盖模块到 EMS 内存。

Autosave Desktop：自动保存桌面。

Interface 用户习惯：

Clock：显示时间。

Hide menu bar：隐藏菜单行。

Hide status line：隐藏状态行。

Track editing history：跟踪编辑器的以往操作。

Track viewing history：跟踪阅读器的以往操作。

Hide Command Line：隐藏命令行。

Auto hide Command Line：自动隐藏命令行。

Confirmations 确认：

Erase single file：删除单个文件。

Erase multiple files：删除多个文件。

Erase non - empty sub - dir：删除非空子目录。

Erase read - only files：删除只读文件。

Create non - existing dir：创建不存在的目录。

Close CDplayer：关闭 CD 播放器。

Drag - and - drop operations：拖放操作。

Exit confirmation：退出确定。

Screen savers：屏幕保护。

Printer setup：打印机设置。

Country support：时间、货币等设置。

Mouse：鼠标设置。

Communications.：MODEM 设置。

Editor/Viewer：编辑器及阅读器设置。

Terminal：终端仿真设置。

天骄补丁铺

小店开张数月，得到了广大玩友的支持与肯定，我们觉得十分高兴。不少已经在INTERNET上驰骋的网友向我们建议赶快制作一个创作室的HOMEPAGE，将那些好东西都放到一块，使能够在阅毕文章后马上各取所需，毕竟汇款购买磁盘不是很方便，其中还有搞网络工作的朋友愿意向我们提供WEB空间。目前笔者正在猛攻网页制作，希望能够在不久的将来更直接更方便地为玩友提供服务。只要玩友玩得舒畅快乐，那我们的辛苦也就有价值了。另外POPSOFT的配套光盘以后会随着杂志一起发卖，相信即使不上网的玩友只要花上不贵的MONEY，也就能享受阅完即试的方便。最后想再提一点，自从我们在POPSOFT上公开电子信箱后，这数月来每天少的也要收到十来封“伊妹儿”，多的有二三十封，本来创作室就人手不足，而且每个人都又忙得够呛，这下更是为回信而疲于奔命。我们想恳请各位玩友最好就是关于补丁程序使用中的问题或是游戏的秘技来信求教，其它诸如游戏的问诊等等可以直接发给“问诊台”栏目，其实我们也不是游戏的“万事通”，并不是每个游戏都将其打爆。欲和我们写信交友的朋友当然欢迎，不过回信不够“积极”可不准翻脸哦！

——天骄创作室：吴冠军

一、州际风暴车辆编辑器
（Hack76：i76 Car Editor）

今年年初Activision推出的《州际风暴》（Interstate'76）可以说是我们今年拿到的最心爱的一款连线动作游戏，出色的图形引擎、多变的场景地形、动感十足的音乐以及丰富实在的游戏方式是这款作品出众的地方。该游戏不但设计了二十多种各式车辆，三十余种功能迥异的致命武器，并且还内附了一款汽车编辑系统。但当我们拿到由ReVoLt & bIGfreeK编写的“Hack76”（.65b版）后，游戏中的原有编辑系统就不免显得有些“小儿科”了。借助这个特别工具，我们可以任意拼造出一辆“极品飞车”，不，应该是“极品战车”才对。

将配套磁盘中的HACK76.ZIP文件解开压缩至硬盘某处（最好是放在游戏所在目录下），然后运行游戏。进入“混战”（MELEE）选项，先利用游戏中原有的汽车编辑系统创造出一辆车子，SAVE之后退出游戏。接着运行HACK76.EXE（必须在WIN95下），用它打开位于游戏ADDON子目录下的刚SAVE好的文件（不要去管文件名，它不同于你为汽车所起的名字）。现在你就能随意篡改该车的任何组成部件，包括八十种车型式样、四种引擎、四种刹车、四十三种常规武器、九种特殊武器以及前后轮的各种型号尺寸（共有十九种型号、四种尺寸）等等内容项目。还记得游戏中关于汽车的装甲（ARMOR）与机壳（CHASSIS）两项防御指标是用一个平衡加权系统来

控制具体数据的(就像《三国志》系列创造武将及其能力参数的系统),不管如何加来减去,总值不会提高和改变。但通过HACK76的帮助,玩家就不会再有任何限制,只要你愿意,纵使改成天文数字也无妨。

如果在游戏中发现你用HACK76指定的武器不起作用,不用着急。据作者声称他们测试过HACK76提供的所有武器,不起作用的唯一解释是部分武器是针对连线模式的,不支持单人游戏模式。倘若你想弄清楚哪些武器是不能在单人模式下玩的,只要对照一下游戏中的那个汽车编辑系统,在那里看不到的武器型号即为在连线模式下才能使用的武器。在使用过程中,你还可能发现HACK76内所提供的修改汽车重量、名字以及重力参数等功能无法使用,那是因为现在的游戏版本不支持,如果你拿到了"州际风暴1.06 patch"(可以在Activision主页www.activision.com上找到),以上功能便都可以使用了。另外,目前玩家自行创造的汽车尚不能在闯关模式(Trip Mode)中使用,但作者答应在HACK76的以后版本中会设法加入此项功能的,"Don't hack to win!Hack for Fun!"对呀,不要总计较输输赢赢,玩得快乐才是最重要的。

二、古墓丽影修改器（Tomb Raider Trainer）

EIDOS的《古墓丽影》(Tomb Raider)也可称得上是电脑游戏中不可不玩的经典名作了,前一阵子我们和流星雨的几位高手喝酒聊天,一谈之下竟闻无人曾将《古墓丽影》打爆机。只惹得雪儿在一旁抿嘴偷笑,原来我们两个小组中只有她才真正完成游戏。我们一大群男生只感脸上无光,当天晚上从网上找来一款修改器,接着不费吹灰之力迅速玩到关底。HA,谁说须眉不如巾帼(好象话说反了耶)。由此想到肯定还有不少玩友因该游戏难度颇高而未曾爆机,故此特献出此宝,欲造福武林。

找到配套磁盘中的TOMBTRN3.ZIP文件,将其解开安放至游戏所在目录下。然后在DOS下键入"TOMBTRN3"、回车,修改器便载入了内存中。接着便可进入游戏,当你想激活修改器时只需按下Num Lock键,你就能看到修改器的菜单了。借助修改器你能够很方便地修改并锁定游戏中的生命力、火力以及多种武器的弹药数量等等。在修改器中有以下按键能起作用:

ESC:返回游戏;

UP/DOWN:在选项之间进行切换;

LEFT/RIGHT:调整选项的具体数值;

ENTER:确定当前选项状态(ON/OFF),ON即锁定该项功能。

另外在游戏的最初始(即在第一关的最开头,未拿任何物品时)按下F11能够得到所有的武器,在游戏中随时按下F12便能跳关。

以"TOMBTRN3 /U"的命令便能从内存中卸载修改器。如果在游戏中不能准确地激活修改器,那就请不要在WIN95的DOS模式下进行,而改用完全以DOS启动。此外一些EMM管理程序也会与修改器相冲,请于CONFIG中移去它们。

三、主题医院存档文件修改器（Theme Hospital Savegame Editor）

牛蛙公司今年在国内可谓是声名大振,早些时候推出的《极道枭雄II》(Syndicate Wars)已是大受玩友好评,现在的《地下城守护者》(Dungeon Keeper)又不知使多少名"勇者"改行去做了"大魔头"。当然令人屡屡捧腹不已的《主题医院》(Theme Hospital)因其老少咸宜的游戏方式、独特的游戏创意以及清爽细致的漂亮界面毫不费力地征服了许许多多的GAME新生与老兵。为了让玩友们玩得更轻松,我们特地向大家奉上一款由法国人ARIOCH专为《主题医院》制作的存档文件修改器,有了它你就根本不必惧怕那些和你竞争的"电脑医院"的威胁了。

找到配套磁盘中的THEDITOR.ZIP文件,将其解开安放至游戏所在目录下(必须确保是在游戏目录下,否则程序将找不到游戏的存档文件)。先运行游戏,为主角取一个昵称(Nickname),然后在适宜时候存档。退出游戏后运行THCHT.EXE(在DOS或WIN95下皆可使用),程序会要求你输入游戏中所使用的昵称,它必须根据昵称来找寻对应存档文件。在所排列出的存档文件中选择你要修改的那一个进度,然后你便可以随意更改其中数据了。除了尽情地添加MONEY外,你还能够"研究"所有的疑难病症(就是将UNKNOWN调成KNOWN嘛)以及"引进"所有的医疗设备等等。在做完改动后,退回进度选择画面,然后便可退出修改器了。再进入游戏中,仔细瞧瞧你都"干"了些什么……

最后再告诉大家一个不错的消息,虽然这款存档文件修改器是针对英文版游戏的,但经我们测试,在中文版下一样有效,各位大可放心享用。



一、BADCOPY2

BADCOPY——CD-ROM坏文件的救星。一些CD-ROM盘片因物理损伤,部分扇区无法读出,由于DOS的COPY命令的局限,造成整个文件甚至软件一无所用,极为可惜。

1.0版本的BADCOPY不知你是否用过,它在一定程度上可帮你挽回一些损失,但在速度、界面、实用等方面存在不少缺陷。为此,我重新编写成了BADCOPY2,改进了技术,使文件拷贝速度成倍提高,拥有全屏幕提示界面及更强的读盘纠错能力,并针对确实无法读出的部分采用智能填充的方法用数据添满,使拷出的文件在长度上不发生变化。在BADCOPY2的帮助下,能使你许多以前无法利用的文件、软件起死回生,且不管文件好坏,本软件全自动完成拷贝,不需你的干预。还不快试试!

使用方法(支持通配符):BADCOPY2 <文件名> <路径>

注意:

1.中文系统下,BADCOPY2将显示中文提示。

2.BADCOPY2特别适用于拷贝坏的文本、字库、音乐、图片等数据文件。

3.拷贝某些坏文件时,BADCOPY2可能需连续几次尝试,需稍等,请不要RESET!

江苏 任良

二、RAMSAVE

想知道现在内存中有些什么,或者编辑软件的非正常退出,可所编辑的文本未保存。不用着急,马上使用RAMSAVE,它能立即把当前基本内存的内容保存至文件,慢慢整理吧!

使用方法:RAMSAVE <文件名>

如:RAMSAVE NOWMEM.TXT

即以NOWMEM.TXT的文件名保存当前基本内存内容,长度当然是640K。

注意:640K的存盘文件宜用PC-TOOLS等软件编辑整理。

江苏 任良

三、SHOWINT

大家知道,在内存底部有1K长度的中断向量表,它记录着每个中断所对应的内存地址,查杀病毒、解密软件、分析调试等情况下都要用到,直接查看它不直观方便且极危险。我编写的SHOWINT是个多功能的中断向量表的管理软件,有以下功能。

SHOWINT 中断号:显示某一中断所对应的地址,如:SHOWINT 1C。中断号必须为十六进制、两位。

SHOWINT *:把当前的所有中断及其地址列表至文件。SHOWINT将立即把当前的0-FF中断及地址列表至文件SHOWINT.LST,供查看。

SHOWINT +:保存当前中断地址情况,供以后比较及恢复(与功能4、5配合使用)。SHOWINT将以SHOWINT.DAT的文件名保存数据。

SHOWINT -:把当前的中断状态与保存下来的SHOWINT.DAT相比较。SHOWINT将显示前后发生变化的中断号及变化前后的地址。

SHOWINT !:把以前保存下来的SHOWINT.DAT的内容恢复至内存,即恢复所有地址。用此法可去除某些病毒及驻留程序,但请慎用,易死机。

注意:

1.中文系统下,SHOWINT将显示中文提示。

2.使用4、5功能时,SHOWINT.DAT须已存在,并在当前目录。

3. 功能 5 中，对 INT 21H，SHOWINT 有时避开填充，以免死机。

江苏 任良

四、JUF 飓风中文阅读器（简版）

本软件可以在西文状态下直接阅读中西文文件，而无需进入庞大的中文系统。目前，同类软件较多，但飓风自有它的过人之处。

1. 使用方便，仅需 JUF 后加文件名即可（象 TYPE 一样方便）。

2. 速度飞快，显示汉字的速度可与西文媲美，滚动翻页瞬间。

3. 操作便捷，阅读文本时可上下滚动、翻阅等等。

4. 功能众多，如可随时保存屏幕内容，支持模糊查找定位等。

5. 界面悦目，动感立体！

使用方法：JUF <路径及文本名>

在阅读时，可用上下箭头滚动屏幕，PageUp、PageDown 翻页，Home、End 定位。其它的按键如下：

F1 键：帮助

F2 键：文件信息

F3 键：开关动感按钮

F5 键：系统信息

F7 键：查找

F8 键：再找

F10 键：退出系统

W 键：保存当前屏幕

键太多了，记不住！不用急，可随时按 F1 键请求援助。

江苏 任良

五、NOTE

NOTE 是与 DOS 的 EDIT.COM 类似的文件编辑器，但它不能处理大于 32K 的文件，也不能同时编辑两篇文章，这些都没有关系，重要的是它有自已独特的功能：

1. 自动删除 BWAVE（蓝波快信）信件中的无用语句。

2. 自动播放 CD，包括 PC GAME 带音轨的 CD。

3. 小的十进制计算器。

国内 CFIDO 的站友们是用 BWAVE386 来读信和写信的，但每次在回信时都要删掉原信的无用信息，像 Origin、蓝波版本、用户的签名、Tagline 等，如果不删的话，立马收到浪费站台资源的警告信，NOTE 的好处就在这里，一旦检测到是在 BWAVE 下写回信的话，就会对信中原有内容分析，没有用处的地方就会被删掉，大家再也用不着自已动手了。要让 NOTE 在 BWAVE 下有效还要作以下修改：进入蓝波读信器配置后按两下左键，也就是外挂文档的路径下，按回车，将原来的 C:\ DOS\ DIT.COM @F 改为 NOTE.EXE @F，退出存盘，以后 NOTE 就成为蓝波的编辑器了。

进入 NOTE 后，放入一张音乐 CD 或是带音轨的游戏 CD，你不用停止手头的工作，进进出出地去运行 SRCD 这类的 CD 播放器，因为 NOTE 会自动播放，而且你还能进行前后选曲和快慢播放。

内置的小计算器除了一般的功能外，算好的结果还可帮你送到文章中，不管要计算的数有多大多小，总能得出个数来。

使用方法（大多与 DOS 的 EDIT 类似）：

Ctrl + P：播放 CD

Ctrl + S：停止播放 CD

Ctrl + E：打开或关闭光驱门

F8：进行 BWAVE 信件处理

F9：使用计算器

在 NOTE V1.0 版中还附送个相当好用的 CD 播放器：QPCD V1.20 迷你版，大家一定要来“D/L”呀！

广东 蔡旋

六、BLANK

如果你经常要在电脑前时而坐时而走，BLANK 则是你要的 DOS 下的屏幕保护软件，而且是真正的屏幕保护，而不是 WINDOWS 下面那种娱乐大于保护的，它还能将整个屏幕拷到其它页面或保存在文件中，供你在需要时再调出来看。

使用方法：BLANK [黑屏秒数][/开关]

黑屏秒数：可选 0 到 3600 秒，默认为 5 分钟。

开关：M 显示在屏幕右上角的时间是 24 小时制；T 显示在屏幕右上角的时间是 12 小时制；N 不显示时间。

示范：BLANK 120 /T

屏幕保护的黑屏时间为 2 分种，采用 12 小时制。

在驻留 BLANK 后，同时按下 CTRL + ALT + = 就能叫出 BLANK 屏幕拷贝菜单。CTRL 和 ALT 要一直按住，而 = 按后就放开。而在不放开 CTRL 和 ALT 键的同时再按屏幕上面所示的数字键就能使用它提供的功能：

1：显示当前屏幕。

2：显示第 2 页面。

3：显示第 3 页面。

4：显示第 4 页面。

5：保存当前屏幕。

6：保存当前屏幕到第 2 页面。 （下转 45 页）

架设自己的BBS站(六)

——外部程序、游戏架设要领(2)

北京　River Pan

一、RA调用外部程序的两个菜单命令

(4)外部程序数据文件格式说明

(b)DOOR.SYS

说明:DOOR.SYS是RA产生的外部程序运行记录文件,与RBBS系统相兼容。部分外部程序支持RBBS系统时,可以利用这个文件提供给外部程序使用。与DORINFOX.DEF相同的是,DOOR.SYS也是一个文本文件。

DOOR.SYS一共有52行,记录的资料比DORINFOX.DEF要多得多,他们表示的意思分别如下:

第一行:通讯端口,COM1-COM8,COM0代表本地上线测试。

第二行:联机速率。

第三行:数据位。

第四行:联机线号。

第五行:DTE(数据终端设备)的联机锁定速率。

第六行:站长端是否同步显示外部程序运行过程。(Y=YES,N=NO。)

第七行:打印机开关设置。(Y=YES,N=NO。)

第八行:是否接受用户呼叫(Y=YES,N=NO。)

第九行:用户的提醒开关,当用户剩余可用时间只剩2分钟时,是否对其发出警告信息。(Y=YES, N=NO。)

第十行:用户ID的全名。

第十一行:用户的拨来地点。

第十二行:用户说话用的电话号码。

第十三行:用户联机用的电话号码。

第十四行:用户的密码(不会显示在此文件中,以空白代替,下同)。

第十五行:用户的等级。

第十六行:用户拨入您站台的总次数。

第十七行:用户最近拨入您站台的日期。

第十八行:本次可用的剩余联机时间,以秒钟为计算单位。

第十九行:本次可用的剩余联机时间,以分钟为计算单位。

第二十行:USER使用的显示模式。(GR表示ANSI,NG表示ASCII。)

第二十一行:屏幕长度设置。(一般为24行。)

第二十二行:用户模式开关,通常为N。

第二十三行:空白行。

第二十四行:空白行。

第二十五行:用户的使用到期日。(在付费制BBS中采用。)

第二十六行:用户的记录编号。

第二十七行:用户的缺省传输协议。(如Z表示Zmodem,Y表示Ymodem。)

第二十八行:用户总共上传文件的数量。

第二十九行:用户总共下传文件的数量。

第三十行:用户下传文件的总K数。

第三十一行:用户下传文件的每日K数限额。

第三十二行:用户的生日。

第三十三行:用户数据库的存放路径。

第三十四行:用户信件的存放路径。

第三十五行:站长的ID全名。

第三十六行:用户的快速登录名。

第三十七行:下一个系统事件的执行时间。

第三十八行:是否为MNP模式联机状态。(Y=YES, N=NO。)

第三十九行:保留行,设为N。

第四十行：保留行，设为 Y。

第四十一行：RACONFIG 中的文字页显示颜色预设值。

第四十二行：保留行，设为 0。

第四十三行：最后一次检查新进文件列表的检查日期。

第四十四行：本次联机时间。

第四十五行：最近拨入您站台的时间。

第四十六行：保留行，设为 32768。

第四十七行：本日下载文件的数量。

第四十八行：上传文件的总 K 数。

第四十九行：下传文件的总 K 数。

第五十行：用户数据库中对于该用户的附注。

第五十一行：保留行，设为 0。

第五十二行：用户在您站台写信的总量。

例如本站生成的DOOR.SYS内容如下，以Wang Li为测试用户：

==CUT==
COM1:
33600
8
1
57600
Y
N
Y
Y
Wang Li
安徽－马鞍山十三中
248X61X
248X61X
<空白行>
65535
79
06－13－97
540
9
GR
24
N
<空白行>
<空白行>
12－31－99
1105
Z
2800
1450
438756
0
03－06－79
\BBS\
\BBS\
River Pan
Wl
00:03
Y
N
Y
7
0
06－13－97
14:03
14:03
32768
200
76870
43678
<本站常务站副>
0
120
==CUT==

2. TYPE 15的用法

Optdata: <errorlevel值> [*A][*D]

当您想加载的外部程序对基本内存的需求过大，您就应该考虑使用RA为您提供的TYPE 15菜单命令了。在使用TYPE 15时，RA把自己更彻底地写进EMS/XMS或硬盘中，同时送出一个errorlevel值，以便控制开站的批处理文件运行某一段(Lable)定义的任务。当完成指定的任务后，您可以用"RA－R"重新启动RA，并且RA会强制读取EXITINFO.BBS，把在您运行TYPE 15命令时所写入的用户使用时间记录值等信息返回给RA，于是用户可以继续使用BBS系统。

您可以配合开站批处理文件，指定6－255间的errorlevel值(因为0－5是RA保留使用的代码)。若您加上*A参数，则RA在运行TYPE 15产生DORINFOX.DEF文件时，会将用户的快速登录名写到这个文件的姓名栏中；另一个*D参数，是强制RA产生旧格式的DORINFOX.DEF文件。这个格式在联机速率栏中，不会特别标

明是否采用MNP除错联机模式。

二、安装外部程序时的一些建议

当您拿到一个外部程序时，首先要看看它是否完整。也许当您试着去运行主文件，却出现一大堆莫名其妙的错误信息，这样的结果可能让您不想再去架设它，根据笔者架设数十个外部程序的经验，提出几点建议供大家参考：

1. 查看SYSOP.DOC或READ.ME之类的说明文件，里面常会告诉你这套软件使用的环境及运行需求。

2. 若找不到说明文件或因懒得去翻阅那些看不懂的英文，直接找找看有无 .BAT文件，看其运行方式，并尝试将它修改为您使用的环境。

3. 有些程序需要在特定的BBS系统下执行，所以要有符合格式的数据文件，此时您可以使用DOOR MASTER转换一下数据格式就可以了！（关于DOOR MASTER，请从各大BBS站中下载并自行研究。）

4. 若拿到的程序只有主文件，并且可以在DOS下直接运行它，则可用DOORWAY呼叫它，便架设在站上了。

5. 程序可能有 .CFG或 .CNF系统参数文件。这时用编辑器查看其内容，与路径相关的地方即是可修改处。在系统参数文件中，可能有站名、Sysop的First & Last-Name，先不要更改它，因为它可能是缺无注册版的执行要件，一更动就无法运行了。

6. 外部游戏一般都是用Pascal或Basic语言写成的。若是Basic写的游戏，可能需要Brun30.EXE、Brun40.EXE、Brun50.EXE，依作者写作时的版本而定。这些程序可能没有附在整套软件中。所以，您就必须设法找寻后再考虑架设与否。通常运行主文件后出现"Input Moudle path"之类的信息时，即是缺少Brun??.EXE的缘故。（关于Brun??.EXE，请自行下载研究。）

7. 许多外国的游戏，运行时需要一个名为"Nodes.BBS"的参数文件。这个文件通常不赠送，您可以用编辑器造一个，内容写上您的COMPORT即可。

8. 若程序中有 .CFG或 .CNF文件，根据前面提及的修改方法，更改无误后，以文件名配合系统参数文件通常就可以运行了！如：

GAME1.EXE GAME1.CFG（或GAME1.CNF）

9. 有些程序不能在Local端直接测试，那您就必须请用户帮您在线上测试。一般说来，当您架设好一个外部游戏时，最好先叫一位用户帮您运行，看看是否正常。若看不到画面，可用DOORWAY把它输出到MODEM，也有可能是设置文件中的输出端口指定错误，如COM1、COM2的指定。安装时，可用BBS菜单中的TYPE 7或15来运行。

10. 有些外部程序限定注册版才能使用它，或是限定可运行天数，您可视需要向原作者申请注册。♬

（上接28页）看到哪一家电视台在贩卖电视机，或是哪一家电视机厂建立了电视台。因为，一个是硬件，一个是软件，它们应该相互配合、相互弥补，并且各自专心地将各自的任务出色地完成，这样展其长、补其短，才能共同促进网络的发展。如果微软开始大量贩卖Microsoft牌新一代586微机，如果康柏开始开发COMPAQ网上浏览器，我想，他们也会顾此失彼的。

闻道有先后，术业有专攻。具体到网络ISP和ICP之间的关系，应该越来越明确比较好，这才是中国的国情。如果一味像美国AOL或COMPUSERVE那样，不用说投资难以得到回报，只怕是站点的内容也会因此而难以维持当初建站的初衷，毕竟中国网络的起点比较低。

所以，ISP服务商完全可以在接驳的同时，与一些专业设计建设站点的企业合作，共同完成这个使命，不然，它所面对的不仅是接驳业的竞争，还有无数优秀站点的竞争。中国现在的国情，不是学习现在微软如何称霸软件行业，也不是学习NETSCAPE如何异军突起，而是应该回首看看美国计算机行业的当初，学习IBM与微软联手发展PC的道路。

11. 呼唤网络中的"仙剑"

与火爆异常的电脑网络业相比，PC GAME业日趋稳定。虽然GAME霸主，如VIRGIN、WESTWOOD、EA等不断地花样翻新，大作频现。但是玩家永远不会忘记那款风靡华人世界的《仙剑奇剑传》，那款只有几十兆字节，朴实的320×200分辨率的中国人的游戏。一版再版，销售量可以和C&C或Diablo抗衡，这不正是中国人的网络在VS.网景与雅虎（YAHOO）的前景吗？也许，老外永远不会理解这一点：中国人的游戏，并不等同于游戏的简单汉化，中文站点也不等同于站点汉化。《仙剑》那古韵犹在的音乐、那为情痴困的情节、那意犹未尽的结尾诗词、那古色古香的生动画面，曾使多少玩家感动过，曾使多少人彻夜不眠。她是中国人在电脑业的一个成功典范。美国人的历史很短，所以他们注重未来；中国人的历史很长，所以他们既注重未来又可以发掘过去。一个民族的历史，造就一个民族的灵魂。老外眼巴巴地看重着中国的市场，我们中国人的市场在哪里？更应该在中国！

面对当今网络大潮的冲击，我们呼唤网络中的"仙剑"，呼唤属于中国人自己的站点。

网络闲话

——透过 Internet 的思考(四)

北京 一兵

建设中国人自己的网络

8.中文站点的误区

投资和回报、高大全和重点突出，这是一对矛盾的产物，现在中文站点少得没有规模，从内容上看也是如此。

在网络世界中，以中国网络发展速度看，笔者认为中文站点只有两条路：

(1)巨额地投资，且不图眼前的回报

但是，许多中国企业无法承受这样的无休止的投资。刚建起一个架子，还未完全填入适当的信息，就开始要收钱了。而用户被网络诱惑着，一上网才发现，除了洋玩意儿外，自己感兴趣的东西实在是太少。中国的站点千篇一律地是一个包罗万象的聚宝，日常生活、休闲娱乐、科技发展、人文景观……这其中某一项，本来都是需要用毕生精力来营造的，而现在，每个出点名的站点都会有这些内容，我们进去看看到底有什么呢？是繁华背后的空洞。那里面的内容，还不如一所大学的 BBS 站丰富。因为经营者无法承受这巨大的框架和现实的回报中的矛盾，无法将内功修炼得炉火纯青再出山，因为山里已经没有粮食。

这种方法只适用于那些资金雄厚、为抢占信息滩头而来的合资或外企。他们的目的不是来赚那一块两毛五的，是要渗透甚至垄断中国市场。

(2)以小渐大，以偏带全

日本企业的特征是全面性，他的那些大型株式会社可以从一盘花生豆跨到火箭上天。但是，在网络信息时代，他失去了这样的优越性。而美国，一直是垄断性的规模经济，卖可口可乐的，纵然再有钱，也不会插手电脑业；而比尔·盖茨，也不会将七十亿美元的资产，投到汽车业去。所以，美国在这个信息大潮中是一种很适合的艇队组合。

YAHOO，这个全世界网络用户共知的名字，不过短短两年多的时间，从两个学生为了便于方便地查找站点编一点索引，发展到电脑信息索引业的垄头老大。虽然，他们是新一代的信息巨富，但是他们仍然没有投资去做一个叫什么 YAHOO 的办公软件或者浏览器。所谓隔行如隔山，在日益分工精细的世界性信息社会里，每个人，只要努力将自己该做的事做好，就会成功。

盖茨也绝不会在可怜兮兮一天只睡三小时编制 DOS 时，计划好他的 WINDOWS 王国；四通利方，靠一套多内码的汉字平台系统，如今已在全世界中文处理业享有威望；北大方正，靠一套排版系统，如今也是中国计算机行业的姣姣者。

这些例子举不胜举，用传统的计划战略的眼光去策划在信息时代中哪怕未来两年的事，都是难以想象的。所以，以中国目前的企业实力和世界性网络发展看，建设中文的站点，根本不能从一个高大全的结构出发，而应该更贴近人们生活，更要从一个最小最细微的地方做起，把它做透，而且还不能奢望它有多高的回报。只有用这种平常心去看待问题，去处理事情，才能保持住一贯的初衷。

所以，笔者认为：无心插柳柳成荫，当然要本着自发的认真精神去插每一棵柳。而不是为了宏大的前途、目的和计划去插，不然，很容易在这个网络为王的时代里迷失方向，首鼠两端。

深圳万用是个不错的站点(http://news-net.szptt.net.cn)，拥有十六万多的访问者；东方网景(http://www.east.co.cn)的规模很大，投资无数，营造也很用心，而且影响面也相当的广泛，可是，在本稿写作之时，只有六十多万的访问者；瀛海威(http://www.ihw.co.cn)的网上主页也只有不到二十万的访问者。相反，笔者的一个网友，经常跑一些站点，总结了非常精彩的几百个网中地址，将它们分类后，作成“百摧客的家”(http://www.geocities.com/TimesSquare/Castle/4396)，区区几十 K 大小，寄生在免费的一些主页主机上，竟也有二十多万的访问者，几乎每个跑网的中国“网虫”(网中浏览者)都去过那里。台湾有些站点只开聊天

室和留言板，就会有几十万的访问者。至于那些著名的搜索引擎，它们只作这一块事情，访问者恐怕不是以十万计的了。这样的例子还有很多。

所以，中文的站点，一定要从小渐大，以偏带全，将某一点做精做透，再考虑下一步的发展。上来就搞一个五脏俱全的计划，反而会如蜻蜓点水，难以深入，而访问者也只会来一趟便走人。如果能吸引足够的访问者，如果能做到每个网虫都将它加入自己的 bookmarks 里，这个站点就是成功的，无论它用何种形式在表达些什么(当然，要在法律允许范围之内)。有了固定的且数量可观的访问者，如果预言今后的发展，说白一点，想干啥就干啥，因为那已经不是一个小小的站点，已经成为了一个新的媒体。

9.我也能做站点吗?

对于计算机爱好者来讲，只是留连在网中，欣赏他人的杰作，实在是有些对不起那宝贵的电话费和入网费。应该尝试着作自己的 Homepage，开自己的站点。如果想做自己的站点，我们应该做些什么呢?

(1)找到放置自己主页的地方

全世界有许多的站点提供免费的个人主页空间。如东方网景 (http:// www3.east.cn.net/)、网易 (http://need.nease.net/)、Geocities(http://www.geocities.com/)、Angelfire(http://www.angelfire.com)，还有一些台湾的站点 (比如：http://www.taconet.com.tw/)，都提供免费放置自己主页的地方。 其空间大小不一，优点各异。东方网景只有 100K，只适合于放置一些文字较多的主页，但是它依托于邮电部的 Chinanet，可以利用拥有最多中国用户的 Chinanet 的速度来弥补美中不足的空间; Geocities 和 Angelfire 都有 2M 的空间，可以放置图形多的美观的主页，但是访问速度相对慢得多；而到台湾申请的免费主页，如果用 Big5 码来做，会有很高的访问率，因为台湾的个人网络用户比大陆要多一些。大陆用户有很大一部分来自于学校、科研机构还有企事业单位，上班时间是不会有多少人到处访问个人主页的。

(2)学习 HTML

学习一些基本的 HTML，是必不可少的。有人说 HTML 是程序，实际上，HTML 严格来讲不能算是程序，它只能算是一种排版语言，只不过对象不是纸张，而是电脑屏幕。电脑程序虽然没有一成不变的定义(因为它发展太快了)，但是有一个共识，就是它要有变量数据传递的能力，要有判断分支情况的能力，要有反复循环执行的能力，这是最基本的程序特征。所以，HTML 更象是早期的北大方正的排版语言。当然，现在 HTML 支持了 JavaScripts 嵌套，有些程序的样子了，但也只是说 JavaScripts 是程序而已。

至于没有程序设计经验的爱好者来讲，可以到各地网站去找一些现成的 JAVA 或 CGI 来用。有许多好心人已经将它们做好，等着你去调用。当然，要学会在 HTML 里调用它们，这是关键。

(3)要有好的创意

如果想让你的主页吸引人，就必须要决定好在上面放些什么东西，以什么形式来表达。有些人愿意放一些充满了特技效果的东西，观赏性并不大，倒有卖弄程序特技之嫌。思想内容一定要吸引人，这是首要的。比如，将你业余爱好中最痴迷的部分(音乐、棋类、诗词、游戏……)，做进网站中，与大家交流，这才会吸引此道中人来，也才能发挥你的长处。

(4)要经常更新内容

内容如果不更新，就不会吸引回头客，也无法增加你的访问人数，甚至时间一长，成为了网络垃圾的一部分。网友们总是愿意到经常更新的地方去的。当然，这需要花一些时间和精力，但是，如果将它看成业余的爱好，对于电脑发烧友来讲，这又算得了什么呢?

(5)加入链接索引站

“养在深闺人不知”，站点做得再精彩也是白搭。加入一此搜索引擎还是有帮助的。比如 GOYOYO(http://www.goyoyo.com/)、酷塞(http://www.coo.com.tw/)，哇塞 (http:// www.whatsite.com)，蕃薯藤 (http:// taiwan.yam.org.tw/b5/yam) 等，这样可以使更多的人来欣赏你的主页，也可以交到更多的原本陌生的网友。

10.电视机与电视台

ISP 们当然希望既能做出优秀的站点，又能吸引到更多的用户，但是，这两方面由于其服务内容的不同，是有些矛盾的。因为 ISP 大部分都是冲着入网接驳服务去的，都是企业，都想在网中树立自己的形象。这样一来，会在自己做的站点中不自觉地加入宣传自己的成分，甚至还占着很大的比例。

因为对于普通访问用户来讲，如果他没有入网，是不会看到这些在网络中发布的自我宣传信息的；如果他已经入了网，再看这些东西还有很大的意义吗?

每个 ISP 都想将自己的 Web Site 做成雅俗共赏的站点，可是他们又在为发展不到更多的用户、收不到更多回报而发愁，这种心理不自觉地会带入他们的站点中，使站点中充斥着商业味道。他们不得不将站点做得高大全以拉住他们的用户，而这样做更是使站点的可读性和趣味性降低。

由于中国不具备像美国那样在 Internet 飞速发展前便拥有很多的 BBS 在线用户，所以，要想建设好中国人自己的站点，不妨参考一下电视机厂家和电视台的做法。ISP 服务商就好像是电视机厂家，他提供给用户可以“收看”电视的必要条件。而建设网站的商家就象是电视台，他提供“收看”的节目内容。我们并没有(下转 26 页)

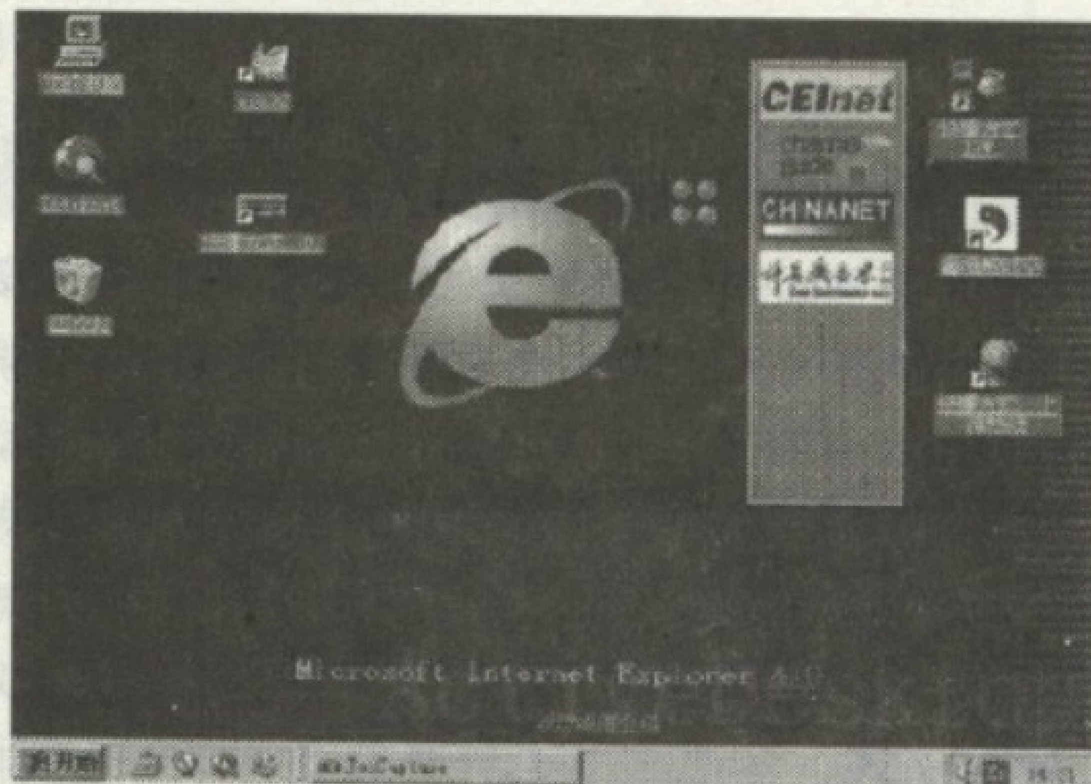
IE 4.0初探

上海 天骄创作室

前言

任何人都不得不承认20世纪最伟大的发明是计算机，而计算机的最伟大的应用也许就是Internet。以Internet为代表的信息网络正飞速地把我们居住的这个星球连成一体，以网络为中心的计算机时代已经来临，来自地球每一个角落的人，包括我们每一个中国人都在感受着这个令人怦然心动的时代。随着Internet的火爆，关于浏览器之争也在激烈地进行着，Netscape(网景公司)和Microsoft（微软公司）这两大浏览器巨头之间的竞争更是被称为“世纪之战”。权威的调查资料表明，至1996年底，网景公司推出的Navigator(导航者)系列牢牢占据了Internet浏览器市场的77%，而微软公司推出的浏览器Internet Explorer(网络探索者)只占市场的4%。微软看到了Internet的大好前景后，便奋起直追。世界首富、微软总裁比尔·盖茨表示，“微软将全力进军Internet领域，它将成为我们一切工作与开发的中心。”从目前来看，Internet Explorer的市场占有率正在直线上升。

Netscape Communicator 4.01于今年六月正式推出，Microsoft Internet Explorer 4.0也不甘示弱，最近也推出了正式版。在明在暗，两者皆希望以新功能、新招数击败对方，成为Internet浏览器的“大哥大”。在彼此激战的局面下，双方相互竞争而同时又促成了双方的进步。特别是财大气粗的微软因得益于掌握Windows95操作系统的内核，在Internet Explorer 4.0中溶入了新的集成外壳，不仅推出了新一代界面的浏览器，而且还为Windows95操作系统添了许多崭新的功能，从某种意义上说或许它更值得一提。我们手上有一款Microsoft Internet Explorer 4.0的中文测试版，与英文版相比，对于中国的用户而言更加亲切和直观（Netscape一直没出过中文版，也许会失去一大批华人用户，这可能是它的不明智之举）。现在就让我们掀开IE 4.0头上的盖头，看看这位姗姗来迟的“新娘”究竟长得啥样。



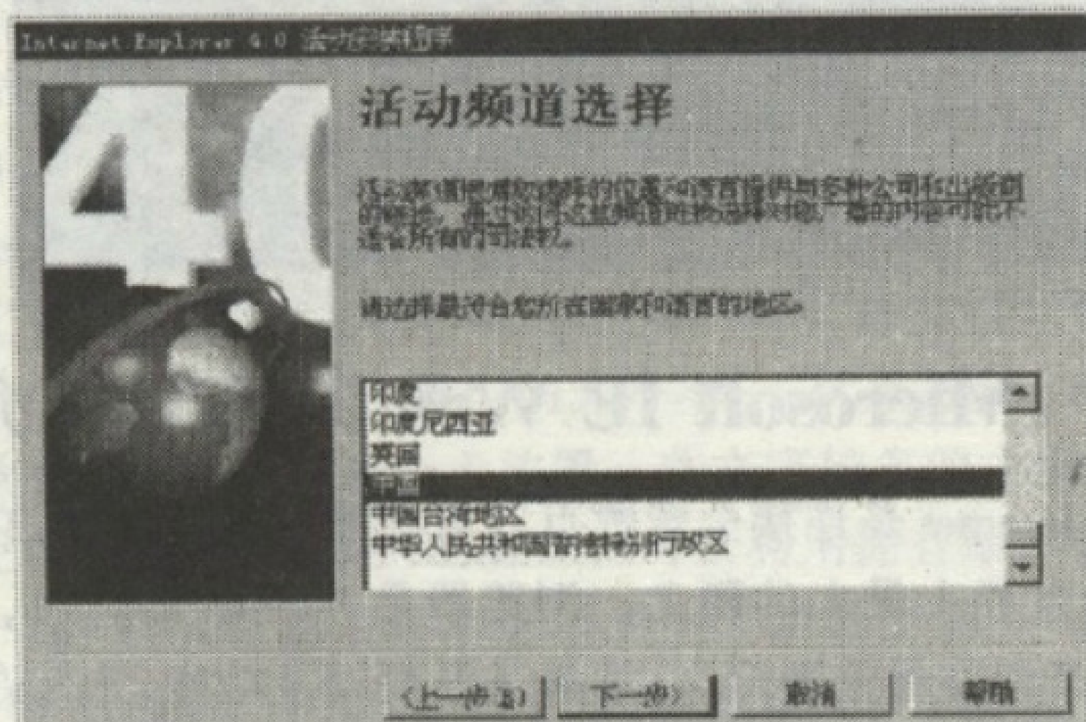
一、Microsoft IE Web浏览器简介

Internet是连接全球数百万台计算机的网络群，它被誉为世界上最大的硬盘。浏览器是Internet的灵魂，IE 4.0将浏览器重新定义，加强了界面以及功能，它允许连接到Internet去访问在这些计算机上存储的大量信息。您可以从计算机上的任何地方快速、方便而安全地浏览Web——所有的浏览器窗口都有地址框，可以在此键入Web地址（URL)，甚至可以将地址框添加到任务栏中；同时也意味着您可以从“开始”菜单快速到达您喜欢的Web节点——在任务栏上始终保留着IE浏览器的快捷方式。

如果您在“地址”栏中开始键入频繁使用的URL，IE可以帮助您写完地址的剩余部分。用新的“搜索”栏可以快速轻松地搜索Web节点，显示搜索结果的列表之后，您可以一边查看屏幕左边的搜索结果列表，一边单击表中的链接在屏幕的右边查看网页。一旦找到您感兴趣的Web节点，就可以很轻松地做上标记以便能迅速返回到该节点。只需要将这个节点添加到您的个人收藏夹列表中，事后如果想查看自己喜欢的Web节点，点一下鼠标便可如愿以偿。您可以创建不同的文件夹，根据主题

来组织网页。如果没有将 IE 窗口最大化，可以将链接从 IE 窗口中拖到目标地点（如桌面或文件夹）以创建快捷方式。脱机阅读功能可以让 IE 在您工作(或者任何其它时间)的时候在后台下载 Web 内容，以后您可以在不连接到 Internet 的情况下查看这些信息，这样可以节省时间和连接开销。您还可以脱机查看“历史记录”文件夹或“Temporary Internet File”文件夹中的 Web 页。

IE 4.0 引入了一种新的方式用于查看 Web 页的内容，这种方式称为“预订 Web 节点”。您可以使用这一特征预订您最喜欢的 Web 节点，以后在节点更新时，IE 主动通知您，任务栏上的图标可以指示 Web 节点已经更改，您可以在方便的时候下载到您的硬盘上（例如在晚上或当计算机空闲时），以便在闲暇时脱机浏览。同时您预定过的网页如果增加了新的内容，也会以电子邮件的方式通知您，如果使用具有 HTML 功能的电子邮件软件，不用打开浏览器就能收看网页了。预订节点可以为您预订的所有 Web 节点或单独的节点安排更新计划，可以在特定的某一天、每天或者每周从节点上自动得到更新信息，而不需要向该节点支付任何费用。



IE 4.0 另一个创举就是“活动频道选择”(继微软之后，网景也宣布它的浏览器最新版本中也包括此功能)，它宣布了频道定义格式 CDF （Channel Definition Format）的标准。“活动频道选择”采用了 Internet 上信息传递的新方式——“推”。“推”技术就是用户能够通过网络被动地、有选择地接收信息。“推”技术使用户不必到各个 Web 站点依次浏览或下载而仅仅看看是否有自己想要的信息，用户只要选择自己需要的信息后即可浏览，节省了大量的时间。获益最大的是那些网页出版商，他们不必做各种广告及到处链接就能将信息主动送到众多用户面前。现在许多网站上的内容可以转化为能被 IE 或 Netscape 接收的频道，IE 4.0 中有一个频道图标，让您可以预先设定您常访问的网站，如电视机的频道一般，您只要按下那些预设的网站图标便可以进人有关资询频道。

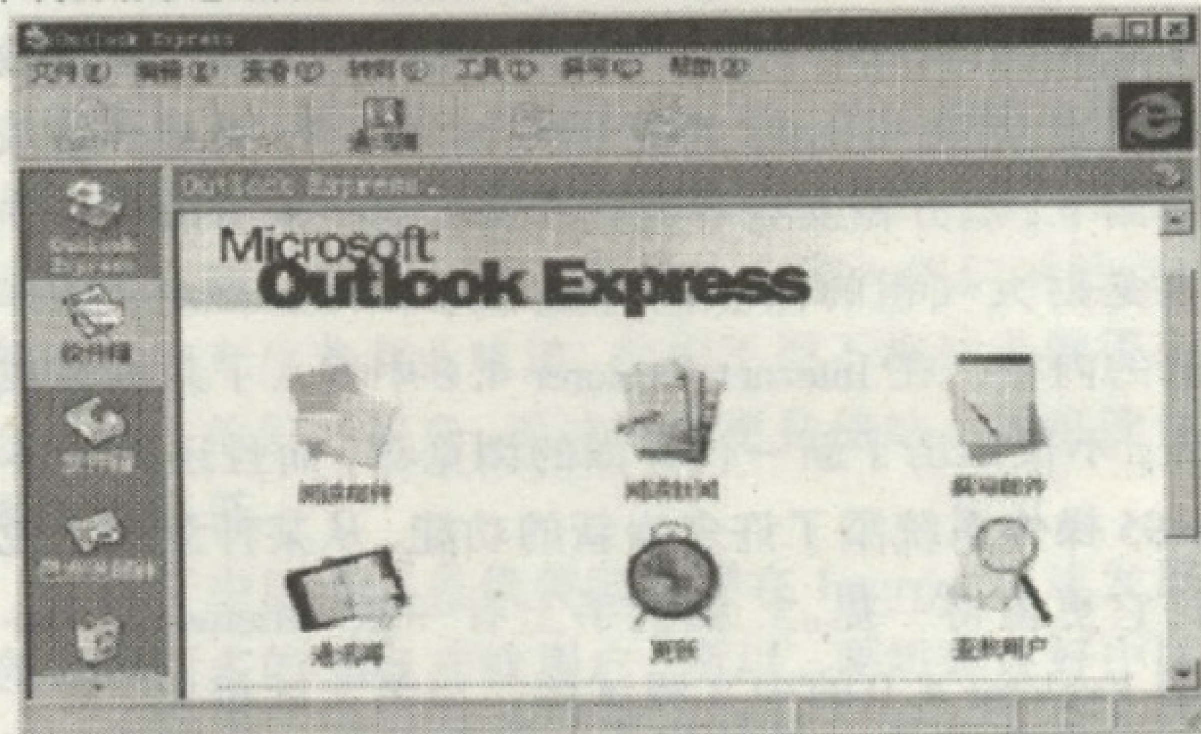
IE 4.0 使用由 Internet 内容选择平台（PICS）委员会单独定义的基于工业标准的分级系统，去掉有争议的或冒犯性的内容，仅显示指定为合适的内容。网络上的安全性问题一直是浏览器上的漏洞之一。IE 4.0 使用安全功能保护您的计算机，使其免受潜在的不安全文件和程序的侵害，并限制计算机共享的信息。使用 Microsoft Wallet 将个人信用卡和发货地址信息存储在计算机上，并且利用安全的服务器连接到 Web 节点，这样您就可以在 Internet 上放心地购物。目前，许多 Internet 节点都为自己增加了安全保护机制，以防止未授权的用户偷看到从这些节点发送出去的数据和这些节点接收到的数据，这些节点通常被称为“安全岛”。IE 4.0 支持“安全岛”所使用的安全性协议，您可以安全而从容地将信息发送到安全岛。当您查看来自安全岛的网页时，IE 会在状态栏上显示一把“锁”。如果您的行为可能导致不安全的后果，IE 也会给出警告。

在 Web 上还可以通过邮件、新闻阅读和 Internet 呼叫程序进行通讯，只要单击 Web 页中的链接或选择 IE 命令，就能很轻松地与所有 Internet 程序集成。

IE 4.0 支持变化多端、声色并茂的网页内容，其套件中还带有一个 NetShow Player 以播放活动流格式（后缀名为“.asf”）的文件和现场的 ASF 流。对于一些如 HTML3.2、CSS、canvas mode、layers、Java、scripting、plug-in 等格式，也能顺应其要求。而对于 dynamic HTML、activeX 等更是大力推荐，力陈其易用多变的性能。

二、关于 Outlook Express Mail and News

除了浏览器之外，Internet 另一个不可缺少的重要功能便是消息传送。电子邮件、新闻组等，统统都是网上新人类的通讯方式。IE 4.0 套件中的 Outlook Express 在桌面上实现了联机通讯。无论是与同事和朋友交换电子邮件，还是加入新闻组进行思想与信息交流，Outlook Express 都将成为您得力的助手。



Outlook Express 能管理多个邮件和新闻帐号。如果您拥有多个不同的 Internet 服务商（ISP ）的帐号，也能够在同一个窗口中对它们进行访问和管理。如果你的

Usenet 提供商使用多个新闻服务器，你也可以为每个服务器设置单独的帐号和密码，这样就可以在不用重新配置新闻阅读程序的情况下轻松地切换了。

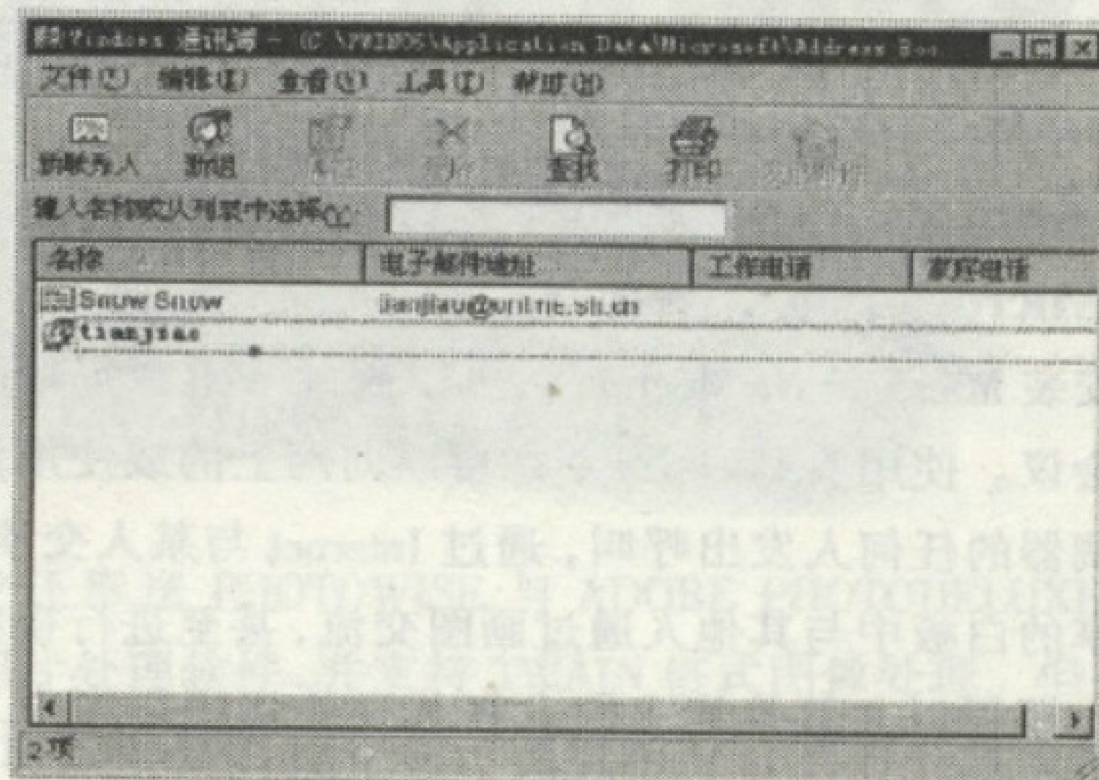
邮件列表和预览窗格允许您在检查邮件列表的同时阅读邮件，或者在单独的窗口中查看邮件，然后使用工具栏转到下一封或上一封。文件夹列表包括邮件文件夹、新闻服务器和新闻组，可以很方便地切换。您还可以添加文件夹，以便对邮件进行组织和排序，然后设置"收件箱"规则，这样收到的邮件中符合要求的邮件会自动放置到指定文件夹里。如果 ISP 使用 IMAP 邮件服务器接收邮件，那么您可以在服务器的文件夹中阅读、存储和组织邮件，而不需要将邮件下载到您的计算机上。这样，您就可以从任何一台能连接邮件服务器的计算机上查看邮件。

在查看邮件列表时，可以打开或折叠单个线索以便于查找邮件或者您感兴趣的线索。您可以将邮件、线索或整个新闻组标记为已读，也可以筛选出您不感兴趣的新闻组，还可以将 Outlook Express 设置为仅显示未读邮件。如果要查找您感兴趣的新闻组，可以搜索包含关键字的新闻组或浏览 Usenet 提供商提供的全部新闻组。一旦发现需要经常查看的新闻组，便可将其添加到"已预约"列表中。由于可以标记要下载单个邮件还是整个新闻组，因此不必连接到 ISP 就可以阅读邮件。您还能够只下载邮件标题以便脱机查看，然后对所需邮件标题做上标记，在下次连接时下载这些邮件。您甚至可以脱机撰写邮件，重新连接时能够一次将您的所有邮件统统发送出去。

在 Outlook Express 中，邮件形式和内容完全视需而定，可繁可简。可以添加图像和文件、编排文本格式、添加签名、检查拼写等等。此外，还有许多关于邮件发送方法的选项。利用 Outlook Express 的信纸，可以创建一些别具一格的邮件。信纸可以包含背景图像、独特的文本字体、个人名片以及需要作为签名添加的任何文字或文件。名片是以 vCard 格式存放在通讯簿中的联系人信息。vCard 格式可应用于任何类型的计算机或数字设备。当您在"信纸"对话框中选定该选项时，Outlook Express 将创建名片。签名亦可繁可简，视需要而定。例如，可以创建只有姓名和电话号码的签名，也可以附加图像或其它文件。同时，您还可以指定是将名片或签名显示在所有发送的邮件中，还是显示在单独的邮件中。发送和接收邮件时，还可以通过证书加密或解密邮件，或对邮件进行数字签名。对邮件进行数字签名可以使收件人相信邮件确实是您发送的，而加密邮件则保证只有您期望的收件人才能阅读邮件。

三、通讯簿简介

Microsoft 通讯簿提供了一种非常简便的方式用于存储电子邮件地址和其他联系人信息，它使 Microsoft Outlook Express 这样的程序能够很方便地检索到所需的信息。下面所列的特性使通讯簿更加实用和方便。



通讯簿不仅可以记录电子邮件地址，而且可以存储多个电子邮件地址、家庭和工作地址、电话号码以及移动电话和传真的号码，它甚至还可以存储 Internet 地址和分发组列表。对于非上述类型的其他信息，通讯簿还为您提供了常规的附注说明部分。您可以创建联系人组，以便向某一类人（如商务伙伴、亲属或体育爱好者）发送电子邮件。在向组中的每个人发送电子邮件时，都只需要使用组名，而不必单独输入每个联系人。对于组织较大的通讯簿，创建组不失为一种良好的方式。您可以打印通讯簿的全部或部分内容并随身携带，其中有三种页面打印样式可供选择。

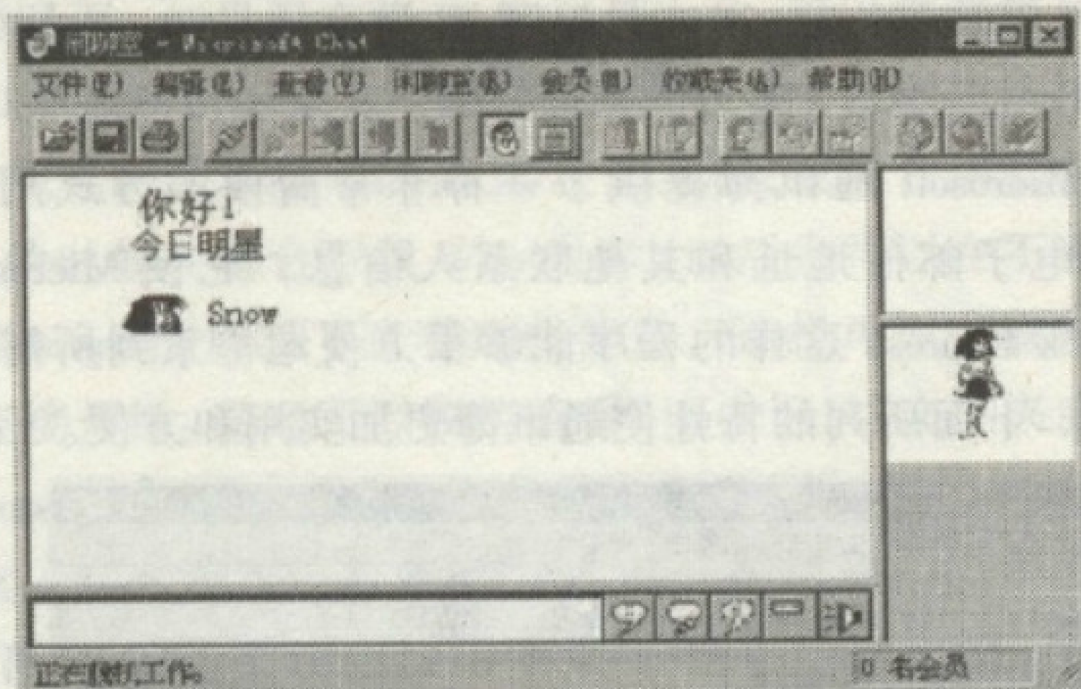
升级 Outlook Express 并不意味着抛弃旧的通讯簿信息。您可以从为数众多的流行邮件程序导入个人通讯簿，这些邮件程序包括 Microsoft Exchange、Eudora Light 与 Eudora Pro、Netscape、Microsoft Internet Mail for Windows 3.1 等。您还能将通讯簿导出至其他程序，与 Microsoft Exchange 或任何其他可导入 CSV （以逗号分隔的文件）格式的程序一起使用。

四、Microsoft IE 4.0 其它组件

Web 浏览器、Outlook Express 仅仅是 IE 4.0 套件的多种功能之一？没错，Microsoft IE 4.0 还包括了其他一些既实用又有趣的组件。

Microsoft Chat

使用 Microsoft Chat，以卡通漫画或纯文本的方式与闲聊室中的其他人交谈，您可以选择想用来代表自己的人物、与一个或多个人闲聊、与单个的参与者密谈以及保存或打印整个聊天内容。



Microsoft NetMeeting

安装 Microsoft NetMeeting 后可以通过 Web 或局域网召开会议。使用 NetMeeting，您可以向网上的或使用调制解调器的任何人发出呼叫，通过 Internet 与某人交谈，在共享的白板中与其他人通过画图交流，甚至进行视频会话。还可以与其他地方的人在共享的应用程序中工作，传输文件等。

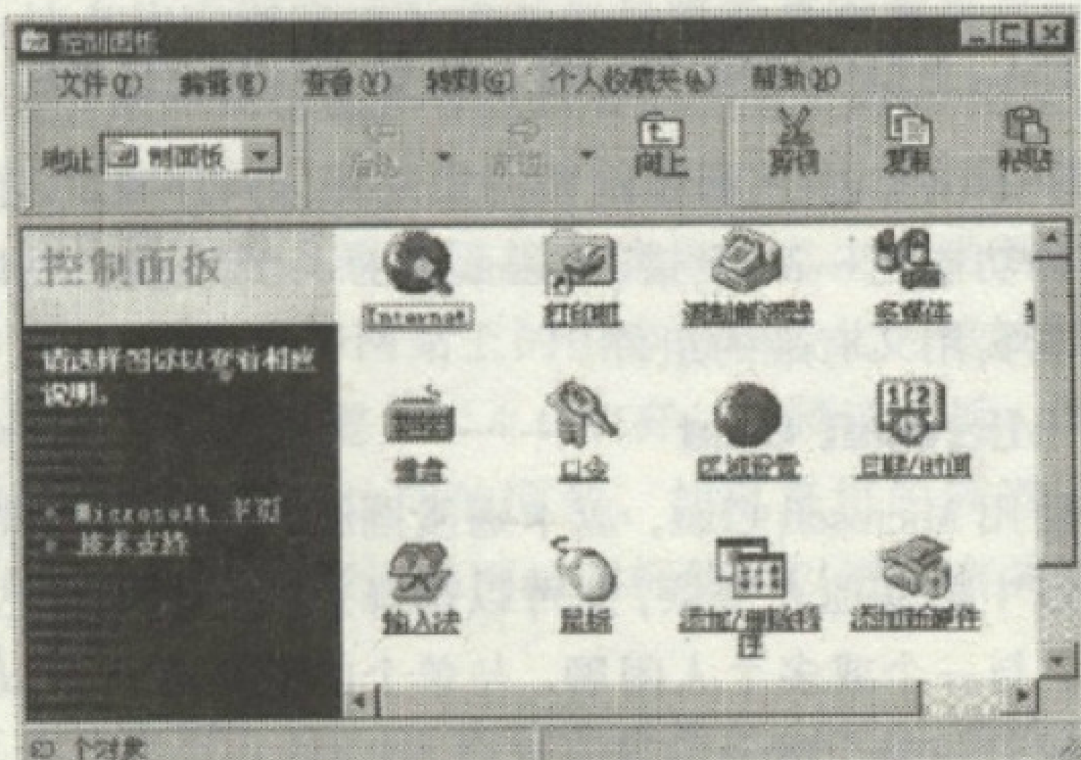
Microsoft FrontPad

使用 Microsoft FrontPad 以及新的 Web 发布向导可以创建并发布自己或所在单位的 Web 页。FrontPad 用法非常简单，而且包括一些模板，能够很方便地创建所需的 Web 页。另外，它还与 Microsoft FrontPage 完全兼容。它在处理 script 上不太完善，但能加入 activeX controls。毕竟 activeX 由微软独家开发，Netscape 始终不予支持，只是在消极地抵抗。

五、赋予 Windows95 新的外貌

在安装了集成外壳的 Microsoft IE 4.0 以后，整个 Windows95 操作系统的界面不能说翻天覆地，也着实是发生了不小的变化。

现在，您可以从计算机上的任何地方(任何"资源管理器"窗口，包括"我的电脑"直至"控制面板")浏览 Web。也就是说，浏览 Internet、Intranet 已经变得同浏览自己的硬盘一样轻松自如。在任何文件夹中都能使用新的



Web 方式，您可以设计一种特有的文件夹外观。例如，可以使用您喜欢的图形文件或您自己创建的 HTML 文件创建背景，更改字体大小和颜色，使浏览计算机内容的过程更加有趣。另外，无论在文件夹中还是在桌面上，只需单击一次图标就可以打开或启动对象，只需将鼠标指向目标即可选中，所有这些都和在 Web 页上操作完全一样！用新的 IE"搜索栏"搜索 Web，不管使用哪个程序都可以查看到搜索结果的列表，而不会失去已经打开的 Web 页。

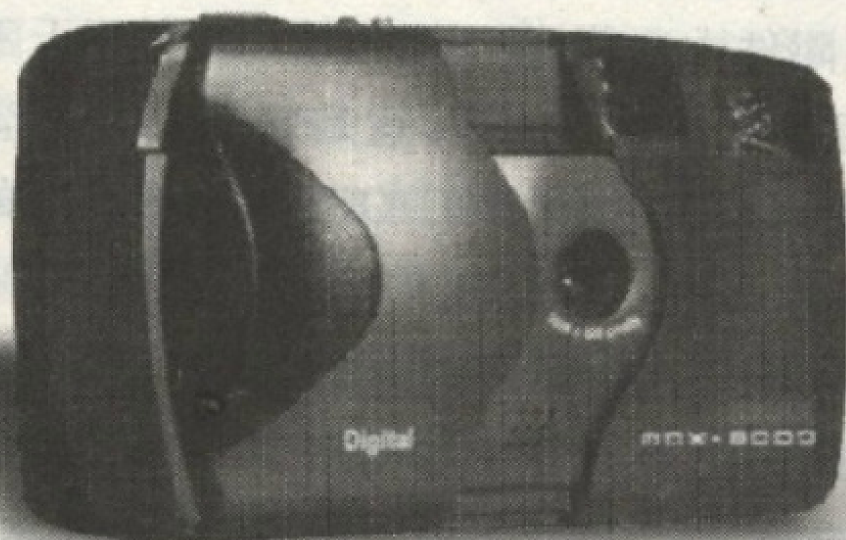
此外，IE 的活动桌面功能将使您的桌面无论从外观上，还是实际操作时都更象 Web 页。通过添加自定义的信息和图形使桌面真正成为属于您自己的空间，而要完成这个目的只需用鼠标右键单击桌面，然后单击"活动桌面"即可。一个自定义桌面的新方法是添加工具栏，方法将使您更轻松地得到程序、文件、文件夹、预订内容和最喜爱的 Web 页。已安装的四个工具栏是：快速启动、地址、链接、桌面。此外，您还可以创建除文件夹内容之外的自定义工具栏，如控制面板工具栏，或者是显示每一月份销售报告图标的工具栏。如果您愿意，可以访问 Microsoft Web 节点上的活动桌面画廊，以查看和安装新的活动桌面组件。

IE 4.0 赋予"开始"菜单新的功能，其中新增了"个人收藏夹"项目，您可以从"开始"菜单打开您最喜欢的 Web 节点。您还可以方便地重新组织"开始"菜单上的项目，只要单击"开始"，指向"程序"，然后将所需的项目(文件夹、程序或快捷方式)拖到新位置即可，这是以前所不能实现的新功能。

新增的 Microsoft Connection Manager 改变了已往"拨号网络"中连接的界面，以后台驻留的方式运行连接程序，其图标类似一个"中国结"，令人颇有耳目一新的感觉。

结语

Internet 发展至今，技术不断翻新。IE 4.0 不单为我们带来了 Internet 的风景线，同时也是我们工作上的好伙伴。微软有一句口号："Information at Your Fingertips(信息就在您的弹指间)"。浏览器不再是一个独立的软件，而变为一个功能众多的套件。据悉微软即将上市的新一代操作系统 Windows98 将运用全新的 Web 界面，或许我们能从 IE 4.0 中来感受一下 Windows98 的新风采。





数字相机（下）

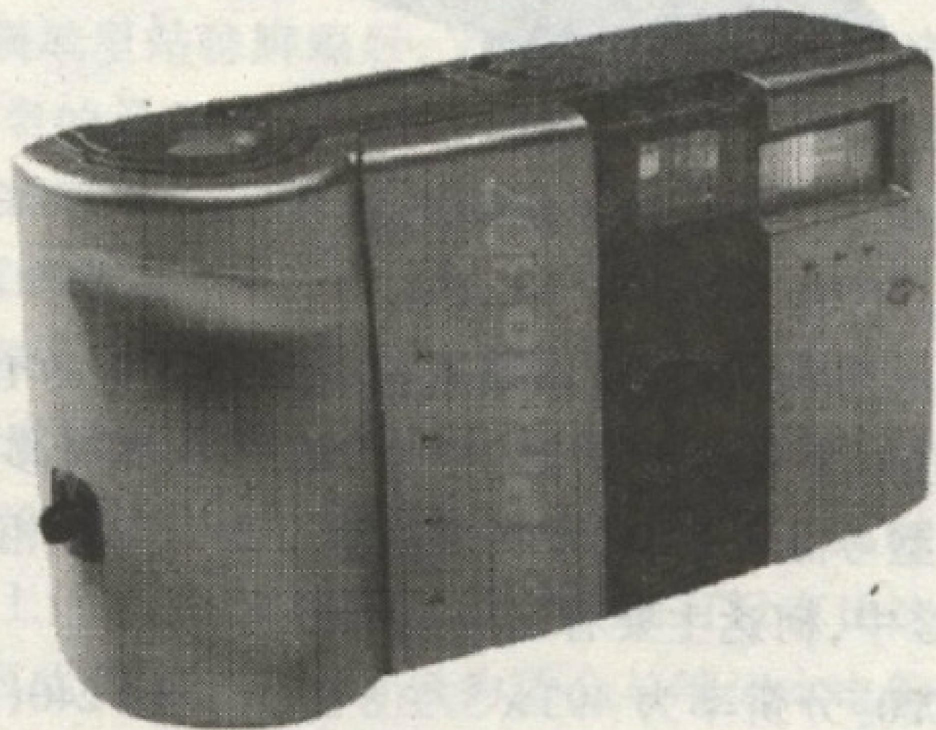
北京 赵效民

三、DC厂商产品简介及笔者的推荐

通过前文可知，DC分为专业与民用两种。专业DC又分为两种，一种是以传统单反相机加上数字组件组成的，如柯达的DC4XX系列等。另一种则是全新设计的DC，前文中所提到的爱克发STUDIOCAM就属于这一种。专业DC的售价很高，从几万到几十万不等，与哈苏、蔡斯、莱卡、禄莱等经典贵族TC相比“一点也不掉价”，作为普通大众又有多少能(愿)出此天价呢?相比之下，一万元以下的全新设计的民用DC才是购买的焦点，在下文中我将以公司分类向大家介绍并推荐几种较为优秀的民用DC。

1.爱克发

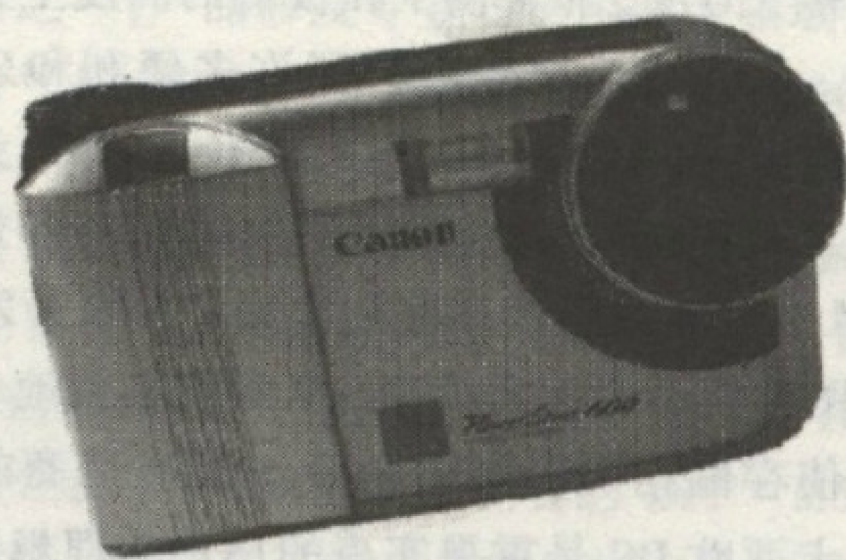
爱克发是德国著名的胶卷及图像处理设备生产厂商，在专业DC领域尤其是顶级DC中，爱克发稳稳地占有一席之地。面对民用DC生机勃勃的市场，爱克发也推出了自己的民用机型ePhoto 307。它的分辨率最高为640×480，标准分辨率为320×240，在这两种分辨率下


图为爱克发的 *ePhoto 307*

分别可保存36和72张相片。爱克发是专业的图像设备厂商，在图像色彩与明暗处理方面水准很高，同时爱克发还奉送PHOTOWISE与ADOBE PHOTODELUXE两种相片处理软件，并支持TWAIN格式图像处理。但ePhoto 307没有彩色LCD用于观看相片，使用灵活性受到限制。最高售价约为4000元。

2.佳能

佳能是日本最大的相机厂商之一，但作为DC厂商，佳能还很年轻，在1996年才正式进入DC市场。将主要目标定在前景广阔的民用DC上，看来佳能是很明智的。虽然初入DC江湖，但凭着生产同样用CCD成像的摄像机的经验，PowerShot 600获得了96年PC COMPUTING(电子&电脑)的MVP(MOST VALUE PRODUCE最有价值产品)大奖，让其他DC厂商不得不刮目相看。今年佳能推出了低档版PowerShot 350。



图为佳能的 *ePhoto 600*

PowerShot 350是600的简化版本，分辨率为640×480(11张)、320×240(47张)，机背上多了一个彩色LCD，可在电视上浏览相片，此外镜头也缩小了许多，不像600那么夸张。与600一样，PowerShot 350配有PHOTOLMPACT图像处理软件，并支持TWAIN格式图像处理。同600相比，350主要针对中低档的民用DC市场，它的主要缺点是电池使用时间短。它的最高价格大约为5000元。

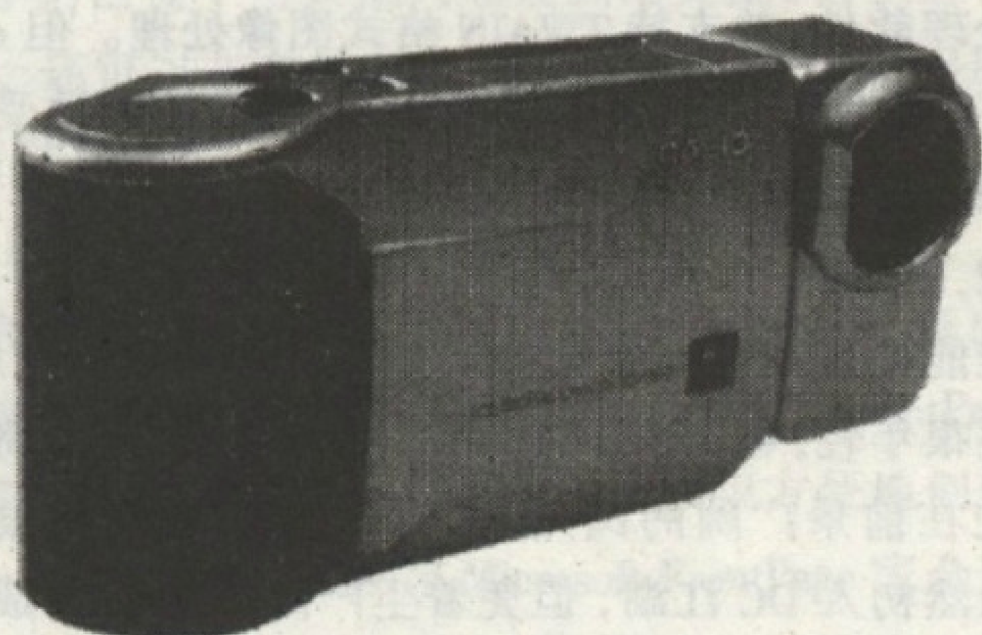
3.卡西欧

卡西欧规模不大，但在小型、微型电器领域却独领风骚，产品主要有电子手表、计算器、PDA(PERSONAL DATA ASSISTANT 个人数据助理)等。在民用DC领域，卡西欧虽不是专业的相机厂商，但倚仗深厚的"微电子"功底，在DC领域的实力也不可小视。现在卡西欧的民用DC主要有以下几种：

QV10：分辨率为640×480(32张) 和 320×240(96张)，机背设有彩色LCD。 最高售价约为3500元。

QV100：分辨率是640×480(64张)和320×240(192张)，机背设有彩色LCD。 最高售价约为4500元。

QV300：与QV100的性能指标差不多，但镜头换为2倍变焦。最高售价约为5500元。



图为卡西欧的 QV 300

与其它同档次的DC相比，卡西欧的产品显得实用经济一些，比如全部配有彩色LCD，这在其它厂商中是不多见的，并且全部带有电视输出功能。卡西欧DC的镜头可以旋转270度，非常便于在极低的高度上大仰角拍摄和自拍，这无疑为照相增添了许多便利和乐趣。此外，卡西欧DC的配件齐全，包括售价在2000元左右的QG100相片打印机，可输出256K种颜色，打印效果相当不错。而且卡西欧在图像存储上采用了独家开发的CAM技术，使图像压缩率大大提高，从而更有效地利用了存储空间，使存储相片张数大大多于其它厂商的同类产品，显然，卡西欧DC是重视实惠的用户的理想选择。

4.爱普生

作为举世瞩目并屡获大奖的专业彩色喷墨打印机厂商，爱普生在色彩处理上的功力是有目共睹的。在DC领域，爱普生以其去年推出的PHOTOPC在民用DC市场中打下了一片江山，成为一支不可忽视的新生力量，尤其是今年最新推出的PHOTOPC 500更是受到行家们的普遍赞扬。

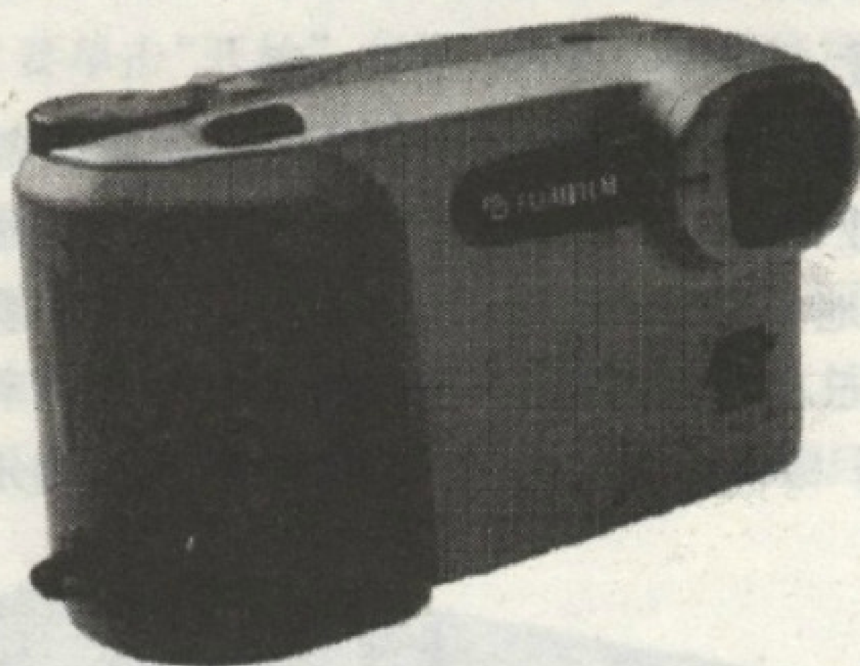
PHOTOPC的分辨率为640×480(16张)、320×240(32张)，不带LCD显示，最高售价约为3500元。

PHOTOPC 300的分辨率为640×480(30张)、320×240(60张)，不带LCD显示，配有全新的32张图像处理软件与TAWAIN驱动程序，最高售价约为4000元。

爱普生的两款DC在色彩还原方面表现出众，显示了爱普生图像处理的实力，但这两种机型都不带LCD显示(可在附件中选购)使爱普生DC在使用上不够方便灵活，而且不支持PC CARD，这是它最大的缺点。不过，如果你喜爱逼真的色彩，PHOTOPC还是很不错的选择。

5.富士

作为世界一流的图像设备厂商，DC界中不可能没有富士的名字。不过富士在民用DC中的实力并不很强，最优秀的机型就是DS－7，它是富士民用DC中的一张王牌。DS－7的分辨率为640×480(30张)、320×240(60张)，机背有彩色LCD。 该机的外型有些像佳能系列，并带有NTSC制式的电视输出功能。DS－7使用专用的SMART MEDIA存储卡，比常用的COMPACT FLASH CARD便宜一些，但使用PC CARD时较为复杂，给快速的数据交换造成了一些不便。DS－7随机配有ADOBE PHOTODELUXE图像处理软件，最高售价约为6，000元。总体来说，DS－7的相片质量就如同富士胶卷的质量一样是不用担心的。同时富士还为自己的DC准备了丰富的选件，如售价为4500元左右的NC－3D彩色打印机，作用同卡西欧的QG100一样，但质量更高。不过DS－7与其他同档次的相机相比价格显得稍贵。



图为富士的 DS－7

6.柯达

柯达在DC领域可以说是傲视群雄，它的DC产品种类齐全，上至几十万元的专业DC，下至两千多元的民用DC，型号品种众多，没有第二家公司可与之相比。在民用DC中，柯达主要有以下几种型号：

DC20：分辨率为493×373(8张)、320×240(16张)，没有LCD显示。最高售价约为2500元。

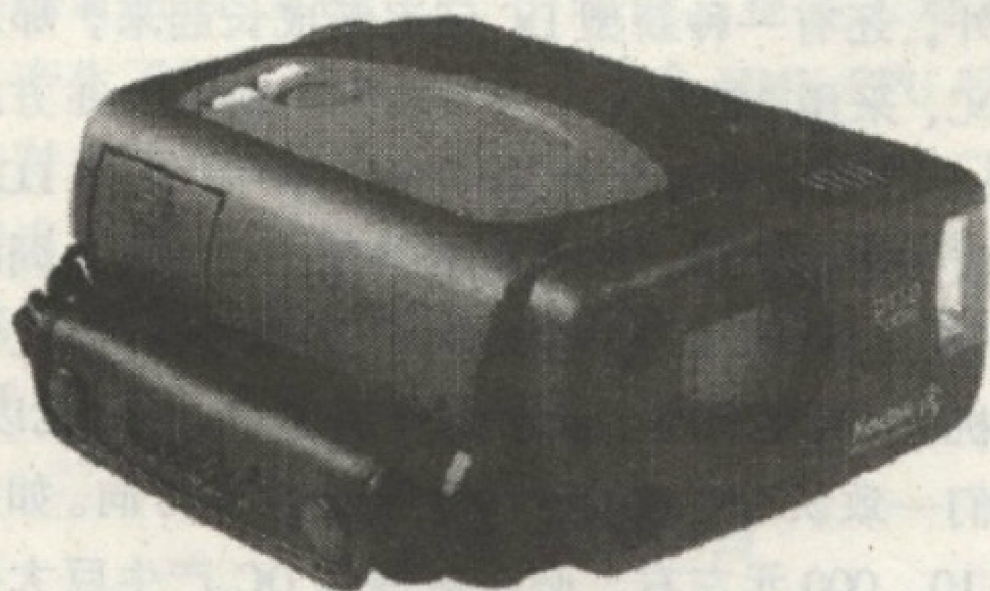
DC25：性能指标与DC20基本相同，但在机背上多了一个彩色LCD显示屏，比DC20使用更加灵活，最高

售价约为 4500 元。

DC40：分辨率为 765×504(48 张)、382×252(99 张)，无 LCD 显示。它是柯达的换代机种，相片质量有明显的提高，最高售价约为 6000 元。

DC50：分辨率与 DC40 相同但相片数成倍减少，不过相机采用了 3 倍变焦镜头并可使用 PC CARD，无 LCD 显示。最高售价约为 6500 元。

DC120：外型与 DC50 相似，采用改进后的 38－114MM 三倍变焦镜头，分辨率提升到 1280×960(2 张)、756×504(21 张)。它是至今为止万元以下 DC 中图像分辨率最高、相对质量最好的机种，在机背设有彩色 LCD，比 DC50 使用更为灵活，最高售价约为 9000 元。



图为柯达的 DC50

柯达 DC 在色彩方面的表现无可挑剔，而且每部柯达 DC 都附有一套 PHOTO ENHANCER FUN EDITION 及其他一些精巧的相片处理软件，可用来向专业图像处理软件的过渡（不过其自身处理能力已能满足一般需要了）。但是，也许是强调相片质量而使可存相片张数较少，这是柯达 DC 较为明显的弱点。

7.尼康

尼康是世界最优秀的 TC 厂商，其顶级的单反相机在国际上口碑极好。当然尼康也不会放弃 DC 市场，在专业 DC 领域里站稳脚跟后，又开始进入民用 DC 市场。其中较出名的是新推出的 COOLPIX 100，分辨率为 512×480，当采用 10×JPEG 压缩时可存 21 张相片，采用 20×JPEG 压缩则为 42 张。COOLPIX 100 小巧玲珑、外形精致，就像一块大的手机电池或是 TC 所用的测光表。之所以做成这样是为达到一个目的：当把电池卸下后，COOLPIX 100 可以直接插入 PCMCIA 插槽，此时它就像是电脑上的一块 PC CARD，数据传输可没有比这再快捷的了，因此 COOLPIX 100 极为适合与笔记本电脑同行。但是尼康没有为 COOLPIX 100 提供扩展存储选件，而且 COOLPIX 100 虽配有 EASY PHOTO 软件，但整体性能不是很好，同时没有提供 TWAIN 驱动，这多少给用户带来一些不便，最高售价约为 4500 元。“尼康”这个招牌是可以让人放心的，但 COOLPIX 100 独特的设计似乎也限制了它的用户范围。

8.欧林巴斯

欧林巴斯是日本一家规模不大的 TC 及光学设备生产厂商，但制造工艺精良，生产的 TC 屡获大奖，尤其在“傻瓜机”方面实力较强。近年来欧林巴斯大举进军信息产业，DC 就是其中之一。欧林巴斯主要生产民用 DC 且型号众多，其中顶级型号为 CAMEDIA 800L，最高分辨率 1024×768，标准分辨率不详，在标准分辨率下可存 120 张相片。机背设有彩色 LCD，并采用欧林巴斯新开发的高质量镜头，且支持 PC CARD。最高售价约为 9000 元。此外，欧林巴斯的 DC 附件也很齐全。总体来说，CAMEDIA 800L 的素质不俗，外观精美，保持了欧林巴斯一贯的工艺水准，是柯达 DC120 的有力挑战者。

9.三洋

三洋是一家颇具实力的消费电器厂商，国内用户应该不会陌生。近几年随着信息产业的迅速发展，三洋也开始深入地开发这一领域，DC 就是标志之一，最新的民用机种是 VPC－G200，分辨率最高为 640×480(60 张)，最高售价约为 5500 元。在低档产品中，三洋提供了 VPBG1 等机种。三洋虽不是 TC 厂商，但它在微型电器方面的实力不容忽视，三洋 DC 的制造质量与整体素质可以放心。而从 DC 的定位上可以看出，三洋与卡西欧有些相似：不求最好，但求实用。

10.索尼

作为顶尖的视频设备厂商，索尼是较早进入 DC 领域的公司之一，产品涉及专业与民用两大领域。民用 DC 的最新型号是 DSCF1，最高分辨率为 640×480，标准分辨率不详，在标准分辨率下最多可存 108 张相片，并且设有彩色 LCD。最引人注目的是采用红外传输与电脑相联，这在民用 DC 中还是很少见的。DSCF1 随机奉送 PHOTOSTUDIO 图像处理软件，最高售价约为 7000 元。此外，索尼还提供售价 4000 元左右的 DPP－M55 相片打印机。索尼一向把自己的产品的价格定得较高，对此我想不是所有用户都会买帐的。

11.东芝

这个在 DVD 争夺战中脱颖而出的电气巨头，在视频技术和笔记本电脑方面的实力是众所周知的。为向信息产业转移，东芝几年前就已进入 DC 领域。它的最新的民用 DC 型号为 PDA－2A，它的机身小巧，最妙的是机背盖是一个 PCMCIA 存储模块，将机背盖打开就可以直接插入笔记本电脑的 PCMCIA 插槽，这与尼康 COOLPIX

100 一样。PDA－2A 的最高分辨率为 640×480，通过改变压缩率可分别存储 24 张或 48 张相片，但没有 LCD 显示屏，最高售价约为 4000 元。选件中包括供与桌面电脑联接的适配器和更大容量的 SMART MEDIA 闪存卡，可使相片数翻一倍。

12.其他品牌

由于民用 DC 市场的前景诱人，吸引了越来越多的厂商加入竞争，其中包括如松下和惠普等著名厂商，日本的理光也是 DC 界中的老手，新推出的 RDC－2 系列 DC（分辨率 768×576，售价 5500－9000 元）性能也相当不错。除此之外还有其他一些不太著名的品牌，限于篇幅就不在此介绍了。

通过上文的介绍，你会发现，DC 有两个重要参数，那就是分辨率和不用附件时的相片存储数。它们分别影响着相片质量、DC 的档次和 DC 实用性。长期以来，这两个指标一直没有达到很好的平衡，相片质量好则张数少，要想张数多则必然要牺牲相片质量。另外从上文中可以看出 DC 的“身价”也与其相片质量成正比，所以就存在两种购买原则：重性能与重实惠。若以重性能为首要原则，笔者则推荐柯达 DC120、佳能 PowerShot 600 和欧林巴斯 CAMEDIA 800L。这三款 DC 所生成的数字相片是不会让你失望的，尤其是 DC120 具有 1280×960 的分辨率和三位变焦镜头，实是高级用户的首选；如果你是一个普通用户，对 DC 的相片质量要求不是很高，并且注重性价比，则笔者建议考虑爱克发 ePhoto 307、卡西欧 QV100、卡西欧 QV300、爱普生 PHOTOPC 500、三洋 VPC－G200，其中卡西欧的 DC 应是重点考虑对象，因为在同样的分辨率下，其所存的相片数最多并带有彩色 LCD，价格又很平易近人，绝对是物有所值。不过 ePhoto 307 与 PHOTOPC 500 的相片质量是这一档次 DC 中最好的，只不过不带 LCD 显示是最大的遗憾。而 VPC－G200 最大的卖点则在于可录制“配音”为拍照带来了一些乐趣。假如你的要求很低，只想用 DC 来娱乐或财力有限，那就买卡西欧的 QV10 吧（其改进型号为 QV11），它提供了 640×480 的分辨率和一个彩色 LCD 显示屏，这对于 3500 元的 DC 来说你还有什么更多的奢求吗？如果你拥有笔记本电脑，我想请你留意东芝的 PDA－2A，虽然它不带惹人喜爱的 LCD 显示，但其针对笔记本电脑的设计会使你在室外的数据处理变得轻松愉快，同时提供了 640×480 的分辨率，实在是“移动”用户的好帮手。

四、新型 DC 展望

另外，还有一种新型 DC 已逐渐成长起来，那就是 MPGE DC，采用 260M PC CARD，可按 MPGE－1 方式存储 20 分钟的活动影像和声音，并带有一个彩色 LCD 可随时回放拍摄的图像，与电脑联接也十分方便，同时还提供了 MPEG 编辑软件。MPEG DC 是很诱人的，它结合了摄像机与 DC 的优点，虽然售价多在 20，000 元以上，但专家们一致认为它将是一个重要的发展方向。如果价格降到 10，000 元左右，必将对传统 DC 产生巨大的冲击，对此且让我们拭目以待。

虽然在本文介绍的机种中有一部分在国内还很难见到，但这并不重要。我敢肯定今后进入中国的 DC 品牌会越来越多，如果你想拥有一台 DC，那么现在就开始物色吧。衷心希望向往 DC 的朋友们能以一颗务实的心为自己的电脑配上一个称心如意的伴侣，享受“数字影像跟着我”的无尽乐趣。

新型TX主板——宏基AP5T-3

北京 赫闻

随着Intel MMX CPU的降价，很多人对P55C的CPU产生了很大的兴趣，买了一个MMX CPU后，你是不是对主板又有了新的要求？为了配合MMX CPU,Intel又推出了TX芯片组。当前市场上TX主板很多，这里我为大家介绍一款新型TX主板——宏基（Aopen）的AP5T-3主板。

一、基本规格

1.性能

性能对于主板来说非常重要，很多朋友时常会问P55C跟哪块板子的搭配性能最高等诸如此类的问题。每当一些新板子推出，许多报纸都会刊出一系列的测试报告，比较各板子之间性能的高低，从多次测试的结果中我们可以发现其实各块板子之间的差距都不是很大。所谓的"评比第一"，事实上也并没有比别人快多少，由于都使用Intel的芯片组，只要不是"野板子"，以现在市面上的主板的生产技术而言，各个厂家的板子差距实在不大。所以目前大家应该注重的是这块板子其它的规格和特点能否符合自己的需求，这才是重点。

2.芯片组

许多主板元器件的功能逐渐被做到了芯片组之内，所以主板的特点与规格有一半以上其实是由芯片组所决定的。认识了芯片组，对板子也就有了基本的了解。事实上整块板子中最贵的零件就是芯片组。

AP5T-3使用Intel TX芯片组，TX芯片的主要特点是支持SDRAM。HX芯片组不支持SD RAM；VX芯片组虽然也支持SDRAM，不过其timing只到6-1-1-1，无法把将SDRAM的优点完全发挥出来；而TX为5-1-1-1，搭配SDRAM就比较有价值。TX芯片组另一个特点为支持Ultra DMA,IDE界面传输速率高达33Mb/s。

3.内存插槽

AP5T-3有两个DIMM(168pin) only for SDRAM和四个SIMM(72pin) for FPM/EDO DRAM，原则上3.3V的SDRAM(168pin)和5V的EDO RAM(72pin)并不能混插。混插的话，DIMM和SIMM的data bus便会相连，3.3V的SDRAM就会接受来自5V FPM/EDO RAM的信号，除非你的SDRAM有特别声明可以忍受5V的信号，例如TI或Samsung，不然的话SDRAM的寿命会大大降低。

由于TX芯片组的原因，AP5T-3支持的最大内存容量256MB，不过只有64MB可被利用，也就是说如果你将RAM加到64 MB以上，所增加的性能跟花出去的钱不成比例。在购买TX主板时，你必须考虑到这个问题，我的建议是如果你要用83MHz的外频，购买两条32 MB或甚至一条64 MB SDRAM。BIOS中的memory timing也不用像使用FPM或EDO RAM那样调来调去，对SDRAM来说，你只需要注意SDRAM CAS Lantency timing随着SDRAM的厂牌、质量的不同，有时需要由2/2降为3/3才不会经常死机。

4.扩展槽

此板支持4个PCI插槽和3个ISA插槽，对大部分人来说已经足够用。

5.BIOS

目前最新的BIOS为1.4版，以前的bug已经得到改正，能辨认Intel P54C、Cyrix 6x86、AMD K5等单电压CPU，还有Intel P55C、AMD K6等双电压CPU，另外可选择从A: C: D: E: F:,SCSI,LS-120开机。

6.二级缓存

现在许多新推出的板子都使用Pipelined Burst L2 cache(管道突发)，并且内置512 K，AP5T-3也不例外，其速度为6ns。使用7ns甚至75ns的板子现在已经非常少见了，不过还是有，这样做多少对板子的性能有一定的影响。

7.说明书

说明书都是英文，对一些英文不太好的玩家而言，可能有些困难。不过，内容写的确实非常详尽，跳线的跳法都用图示表示，只要按图索骥就可。这块板子的缺点就是外频的跳线刚好在硬盘的下面，调整时不太方便。AP5T－3支持60/66/75/83四种外频，对于一些想充分进行CPU"挖潜"的玩家来说，这是最吸引人的特点。AP5T－2虽然也支持到83 MHz，但它使用了linear voltage regulator(线性电压调节器)。现在的TX板子中能够支持83MHz的有华硕、升技等，还有一些板子上虽然只注明60/66两种外频(皇朝)，实际上这种板子很有可能会有83MHz的外频，但是相比较而言，AP5T－3在价格上便宜一些，对于一些既追求速度手里又不很宽裕的玩友比较合适。

8.电压

一块主板到底能够支持多少种CPU，关键一点就在电压上。关于电压，在奔腾主板上都由两部分组成——Vcore和VI/O，AP5T－3支持的Vcore电压总共有2.5/2.8/2.9/3.2/3.45/3.52几种。VI/O基本上是固定的值，不管Vcore是多少，VI/O都是3.45V，但如果你使用3.52V的单电压则VI/O此时也就跟着跳为3.52V。所以在这里谈到的电压，如果没有注明通常都是指Vcore(核心电压)。许多TX板子支持电压最低到2.5V，可能有些玩家会问现在有哪个CPU在2.5V还能跑，MMX最低也要2.8V，或许2.5V是为了未来的CPU设计的吧。AP5T－3已经改用了Switching Voltage Regulator(切换式电压调节器)，其实这应该不算特点了，目前各个厂家新推出的板子也都全面改用这种新型调节器。

二、特点

1.通过FCC DOC国际防辐射认定

大家可能会注意到你的显示器机壳后有FCC DOC字样，这说明你的显示器是通过了国际防辐射认定的。其实主板也会产生辐射线，不过因为主板都放在机箱里，一般人也就不太注意。FCC(Federal Communication Commision联邦通讯委员会)是美国联邦政府之下的一个机构，专门负责制订有关国际性通讯方面的一些法规，一般的主板都会通过传统的FCC认定标准，而FCC DOC的测试比传统的FCC测试更加严格，通过此测试的产品，其辐射量一定在安全范围之内。

2. CPU Over－current Protection(CPU过载保护)

Over－current可防止突然的大电流造成的机器损坏。一般主板均具有5V/ 12V的Over－current Protection，可防止板卡、硬盘等装置损坏，不过这对工作在电压在5V之内的CPU、芯片组或SDRAM来说毫无用处，AP5T－3具备了2.8V/2.9(CPU core)和3.3V(芯片组和SDRAM)的Over－current Protection。让整个保护措施更加完善，这种保护功能，说的形象一点就像是你家里使的保险丝。

3.CPU thermal protection(CPU过热保护)

在BIOS的INTEGRATED PERIPHERALS的最后面有CPU Thermal (Temp.)的选项，有Monitor(监控)及Ingore(忽略)两种模式可供选择。AP5T－3在CPU Socket底下有特别设计的线路可检测CPU温度，当温度超过55度时，BIOS便会发出警告，喇叭就会叫响，CPU会自动减速，防止因过热而损坏。

4.Suspend to Hard Drive(瞬间开机)

Suspend to Hard Drive原来是笔记本型电脑的功能之一，因为笔记本电脑相当注重电源管理。Aopen特地移植到个人电脑上，平常人并不会去注意电源管理，但是对公司或企业来说，数十台电脑整天开着所耗费的电费相当可观。可以说这是个相当重要且很实用的特点。

Suspend to Hard Drive能够将你整个系统的目前状态记录到硬盘当中，并且将电源供应器的电源完全关闭。比起传统的Power on Suspend在省电上更加彻底。下一次打开电源，只需短短几秒钟便可回到原来的状态，不用再经过Win95繁琐的开机程序，所以又称瞬间开机。应该说这是非常方便的。

新增BBS站列表

省	站名	站台地点	站台电话	站长大名	开放时间
安徽省	Mastor BBS	池州	0566－2029168	Mastor King	24小时
浙江省	金税信息(GOLDTAX)	桐乡	0573－8036416	Jin rundong	24小时
广东省	海阔天空	珠海	0576－2283346	Viano Wu	24小时
山东省	超越资讯站	潍坊	0536－8261665	Liu shiwei	24小时
上海市	壮志凌云资讯站	上海	021－56171940	Hero Gu	24小时

显示卡技术术语一览

北京 罗曜

在我或者其他一些作者撰写的关于显示卡的文章中，您可能已多次见到一些艰涩难懂的技术术语，诸如“双线过滤”、“RAMDAC”等等。在那些文章中，没有篇幅可以用来介绍这些，为此，我尽可能地把曾经或将会在这类文章中出现的所有术语都写下来，并为您作出精确的解释。

alpha blending：阿尔发混合。在混合操作中，对被混合的两个对象都作透视计算。请参照“混合”。

bilinear filtering：双线过滤。在纹理映像时采用像素模糊的手段以使物体看起来更平滑，这一技术可有效地解决图像的色彩浓淡不均问题。

bitmap：位图。一种二维图，经常被使用在纹理映像中。

blending：混合。两种纹理被混合在一起贴到某一物体的表面，以造成一种特殊的视觉效果。

color depth：色深。用以存储像素的位数，直接影响到有多少种颜色可以在同一时刻被显示。例如，8位是256色，16位是65536色，而24位是16,777,216色。

depth cue：深度极限。每个物体都有一个深度值，极远处物体的颜色与背景颜色相同。当这个深度值减小，即物体逐渐接近时，颜色也逐渐发生变化。

device driver：设备驱动程序。一种将硬件周边设备与操作系统联系起来的程序。

Direct3D：微软公司为实时3D应用而制定的一种图形程序编程接口（API），程序员们可以通过它来抽象地控制硬件，而并不需要得知具体的硬件技术指标。

display utility：显示实用程序。用来设定显示卡显示特性（色深、分辨率、刷新率等）的一个小程序。

dual-ported memory：双端口存储器。双端口的显存为图形芯片和RAMDAC各提供一个相互独立的接口，可有效提高显示速度。

fill rate：填充率。3D加速芯片生成多边形的速度。

flat shading：直接描绘法。最简单地描绘模型，并不计算光源的影响。物体上的每一个多边形只能有一种颜色。

fogging：雾化。将某种颜色（例如白）与背景混合，藉此来达到隐藏背景的目的。

frame buffer：帧缓冲。显存中的一个逻辑区域，存储在此处的图像才能被显示在显示器上。

gamma correction：伽玛矫正。为了补偿显示器偏差带来的图像失真而对图像进行的亮度矫正。

Gouraud shading：Gouraud描绘法。利用光的效果来强调物体尺寸和透明度的实时算法。得名于它的发明者Henri Gouraud。

interpolation：插值运算。像素的值要根据周围像素值的平均值来调整，可解决色彩浓淡不均现象。

MIP mapping：MIP映射。一种实时着色技术，物体拥有更高细节度的纹理。远处物体的细节度要低于近处物体。

MMX：多媒体扩展指令集。Intel为奔腾CPU开发的一组指令，专门用于处理图形、声音等。

NTSC：“国际电视标准协会”的缩写。它制定的视频标准被以美国为代表的许多国家采用。

OpenGL：“开放图形语言”的缩写。由Silicon开发的一种应用图形编程接口。

overclock：超频。使集成电路工作在超过标称值的频率或时钟速度下。

pixel：像素。构成图像的独立的小点。

polygon：多边形。被三条以上的边围起来的一个区域，是3D物件的基本组成部分。

RAMDAC：随机存储数模转换控制器。用于构建调色板，并把显存中的数字信号转换为可在显示器上显示的模拟信号。

RDRAM：一种单端口存储器。被使用在SGI图形工作站、任天堂64游戏机和基于Cirrus LogicLaguna 3D芯片的3D加速卡等硬件设备上。

refresh rate：刷新率。在一秒种内显示器上的图像被刷新的次数。低于72Hz的刷新率造成的闪烁可被人眼察觉。

resolution：分辨率。以像素矩阵的方式来表示的显示细节度。

scaling：缩放。将图像放大或缩小，经常被使用在视频回放中。

SDRAM：同步DRAM。刷新率等同于系统总线速度的DRAM。

SGRAM：一种专门用于图形显示的同步存储器。

shading：描绘。对物体进行表面属性赋值。

stippling：画点法。精简的阿尔法混合，纹理中的像素只有一部分被显示到屏幕上。

texture map：纹理映像。将2D位图贴到3D物体上以

造成实景效果。

transparency：透明。在物体的纹理中使用一种标志色，当硬件处理到使用标志色的物体时，就会将被该物体遮挡的其它物体显现出来，从而造成透明的效果。

VRAM：一种适宜做视频帧缓存的双端口存储器。

VRML：虚拟现实描述语言。用来在网络上实时构建3D物体。

Z-plane：Z平面。用来存储物体深度信息的平面。

Z-buffer：显存中的一个区域，用来存储深度值。

Z-buffering：分析每个像素的深度值，从而决定它应该被显现还是隐藏。♬

在CorelDRAW 6.0中安装Adobe Type 1字体

武汉　谢鹤宜

Adobe Type管理器（ATM）使用户可以在Windows下使用Adobe Type 1字体。为了使一个应用程序能利用某种Type 1字体，该种字体必须成功地通过Windows来安装。CorelDRAW 6.0和任何其它支持Adobe Type 1字体的Windows兼容应用程序也都有这个要求。CorelDRAW CD有一个包含以True Type（TTF）和Adobe Type 1（ATM）格式的所有Corel的1023种字体的字体目录。这项安装将在Windows中安装True Type字体。如果用户希望使用Adobe Type 1字体，它们必须手工安装。

当安装CorelDRAW时，请选择自定义并且不安装任何字体。安装过程仅安装True Type字体。ATM字体安装步骤如下：

1.运行ATM控制面板。

2.选择"添加"字体按钮并选择CD-ROM驱动器和FONTS\TM目录，然后是字体所在的子目录。

3.选择一些或全部字体并按"添加"按钮。

4.当字体已经被添加，关闭ATM控制面板。

5.重启Windows。

当一个Type 1字体已经被装入ATM，它将可以在CorelDRAW中使用。

附注：当名字冲突发生时，如果一个同样名字的True Type字体也被安装了，则Type 1字体优先。♬

如何连接两个手柄

北京　王海程

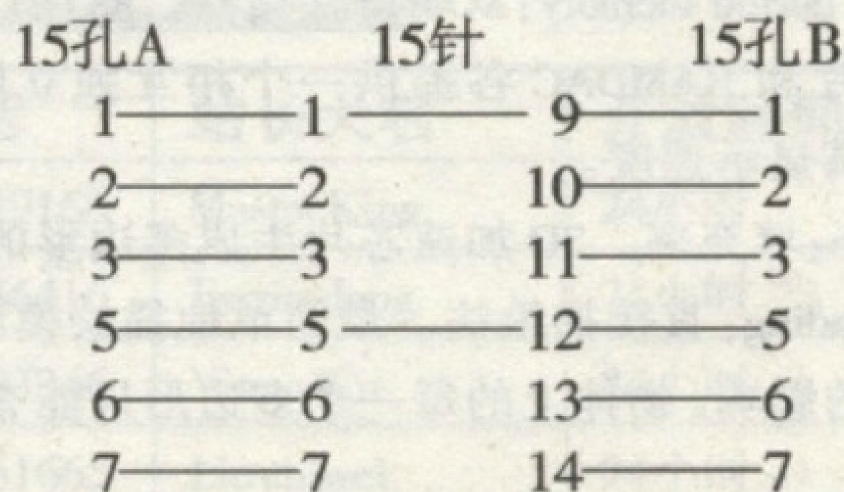
现在的手柄越来越便宜，可当你买了两个手柄想与朋友对战时，却发现不能把两个手柄同时插在你的PC上。这是因为电脑上的游戏杆共用一个端口，如果有两个，其中一个一定不能用。怎样把两个手柄连在一个游戏端口上呢？

现在市场上所卖的手柄通常都是四键到八键的手柄，可在IBM造PC机的时代只有二键手柄（想想红白机FC），因此游戏端口被设计成连接两个双键两轴手柄，标准如下：

针	1	2	3	4	5	6	7	8	9
意义	+5V	IP1B	IPX	地	地	IPY	IP2B	+5V	+5V
针	10	11	12	13	14	15			
意义	IIP1B	IIPX	地	IIPY	IIP2B	+5V			

其中IP1B代表第一手柄第一按钮。声卡的MIDI端口基本与此标准兼容，但有些多功能卡省略IIP的一切控制。当16位游戏机出现后，手柄都是四键甚至六键的，PC当然不甘落后，用IIP的两个按钮充当C、D键，用IIP的X、Y轴最小值信号表示E、F键，后来甚至出现用IIP的X、Y轴最大值信号表示G、H键的八键手柄，但我们失去了对打的乐趣。这里顺便说一句，某些杂志介绍用世嘉手柄改造的PC手柄用A键＝B键＋C键的方法"造出"六键，这种假六键手柄在超级街霸中无法使用重拳。我们要做的事就是返回双键手柄的时代，把CDEFGH和AB分在两个手柄上。市场上几乎没有卖这种连接线的，我们只好自己焊一根"对打线"了。

需要买的原料如下：15针插头一个；15孔插头两个；相应的插头壳三个；6芯以上（如9芯）电缆一根，长度大约是你机箱长度2倍即可。此外，你应有电烙铁等工具。接线示意图如下：



连接1、9和5、12是为防止某些卡少焊线。另外，由

于手柄不一定使用哪条地和5V线，应用导线将15孔插头的1、8、9、15和4、5、12分别连起来（注意与其他线的绝缘）。电缆中有许多颜色的导线，不要焊乱了，最好事先计划好写在纸上。

不知你的焊术如何，焊时先在导线上擦一些焊油，当烙铁热到能瞬间熔化焊锡时再迅速点焊，否则塑料套就化了。焊好后拉一拉是否虚焊，用万用表测一下是否有短路、断路，别那么自信。最后安好壳，一套壳中每个螺钉都有用，一定都要安上。在15孔A上写上"IP"，在15孔B上写上"IIP"，这样就做好了。测试时可用WIN95中的控制面板的"游戏杆"项，把两个手柄都设为2键手柄即可，这时只有A、B键可用。除了与朋友对打之外，如果你有个飞行摇杆连在IP，手柄连在IIP，可设成四键摇杆加方向舵，用手柄控制拐弯和换武器等。♬

电脑故障检修常用的几种方法

湖北 马金波

电脑出现故障后，要根据故障现象进行大致分类，在掌握系统基本组成和基本原理的基础上，确定故障范围和可疑部件，然后利用一定的方法确定故障的位置并排除。常用的检修方法有以下几种：

（一）直接观察法

仔细观察电源线、开关、接插件是否松动，有没有过热、烧焦、变形现象，机器的有关设置是否正确，有没有异常声音，有没有接触不良、短路、保险丝熔断等现象，元器件是否有生锈和损坏的痕迹等。通过仔细观察能够发现很多明显的故障。

（二）程序测试法

运行测试程序，对系统各部件的功能进行测试，可以帮助查对故障原因。

（三）仪器测量法

用万用表的电压档测量某一状态下的静态工作电压，用电阻档测量电路的通路、断路、短路情况和元器件的好坏。用逻辑测试笔、示波器等测量仪器对有关各点的电平及变化情况、脉冲波形和相互时间关系等进行观察分析。根据测试结果来分析故障原因。

（四）隔离检测法

也称作分段检查法，即将各部件分隔开来进行局部检查。首先拔掉显示器与主机相连的信号电缆，对显示器进行单独自检，确认显示器本身没有故障。因为当显示器出现故障时，其它检测一般无法进行。其次，拔掉打印机与主机相连的信号电缆，对打印机进行单独自检。第三，拔掉其它的外部设备的电缆及电源线，使系统只剩下主板、电源部件、显示器及键盘这样的基本配置，单独检查主机的工作情况。如果在基本配置下主机检测正常，可逐渐增加设备，如只增加软盘驱动器，检测正常后再增加硬盘驱动器，直至找出出现故障的部件。这种方法可以很快判断基本配置的主机部分或外设部分存在的故障。

（五）替换检测法

也称为对比检测法，即用正常的部件代替被怀疑有故障的部件进行检查。当然，也可以将被怀疑有故障的部件接到另外一台正常的电脑上进行检查。此法能快速排除故障，是比较常用的方法。但是，在故障现象比较严重、而且又没有充分把握的情况下，最好不要采用这种方法，因为发生故障的部件存在的也许是破坏性故障，随意更换可能会使正常的电脑也被损坏。

（六）升降温法

有时候电脑工作较长时间或者环境温度升高以后会出现故障，在关机检查时却是正常的，但工作一段时间后又出现故障，这时可用升降温法来检查。升温法就是人为地将温度升高，加速一些高温参数较差的部件"死亡"，来帮助寻找故障所在。可用电烙铁或电吹风来加热；降温法则是在故障出现时，对怀疑有问题的部件逐一进行降温处理，可用冷风或无水酒精来帮助散热，降低其温度。当某一部件降温后故障消失，说明这个部件的热稳定性差，是引起故障的根源。把确定有问题的部件更换后即可排除故障。♬

计算机病毒简便诊断的几种常用方法

广东 刘炳宇

当你用病毒防治软件检测你怀疑有病毒的计算机时，它却报告没有发现任何病毒，这该怎么办呢？由于计算机病毒的发展总是跑在计算机病毒防治软件的前面，对一些新的计算机病毒，这些病毒防治软件不一定能检测出来。本文将根据计算机病毒的一些特点，介绍若干种简便快捷的检测计算机病毒的方法：

（一）PCTOOLS检测法

利用PCTOOLS的磁盘及特殊服务功能，可方便快速地诊断系统是否已被感染病毒。检测方法如下：

1. 启动PCTOOLS 5.0;

2. 按F3键进入磁盘及特殊服务功能（DISK AND

SPECIAL FUNCTION)菜单;

3.按I键选择INFORMATON功能;

此时,屏幕显示计算机系统及内存空间的有关信息。我们可以看到如下两行:

TOTAL MEMORY REPORTED BY DOS——640K

PCTOOLS HAS FOUND THE TOTAL MEMORY TO BE——640K

上面两行内容告诉用户DOS操作系统所报告的内存总量和PCTOOLS所检测出的内存总量。如果系统感染有病毒,DOS操作系统报告的内存空间和PCTOOLS检测的内存空间数值不等,且小于PCTOOLS检测出的数值。二者之间的差就是电脑病毒在内存中占据的空间。

当然,内存减少不一定完全是病毒占用,有些亦是系统占用的,如某些机器因开辟硬盘数据区等占用1KB内存空间。遇到这种情况,须借助其它方法进一步确定。

(二)CHKVIR.COM检测法

UCDOS 6.0汉字系统中有一个小巧而非常实用的程序,文件名为CHKVIR.COM。它可以在几秒钟内快速检测内存并向用户报告内存是否驻留有病毒。CHKVIR.COM能自动识别中西文模式,并分别以中西文显示信息。由于CHKVIR.COM程序短小,因此可以把它单独取出来使用,并备份至干净的软盘中,以免自身染毒。

现在许多报刊都介绍观察COMMAND.COM文件的长度、日期和时间有无变化而判断是否染毒。对于早期的文件型病毒,利用上述方法可以很快发现,但是对于一些新的文件型病毒如DIR-2病毒,它感染文件后,其文件长度、日期和时间都不会发生变化。因此,只根据文件的长度、日期和时间有无变化来判断是否染毒的方法是不可靠的。这时,DEBUG就派上用场了。方法如下:

```
C:〉DEBUG COMMAND.COM
-R
```

然后观察与文件长度有关的Cx和Bx寄存器的内容及该文件的首条指令有无变化。如果有变化则说明文件已感染有病毒。下面给出不同版本COMMAND.COM的有关参数以供参考。♬

DOS版本	长度	日期	时间	CX	BX	首条指令
MSDOS3.30	26308	02-02-88	12:00P	62DC	0000	IMPOE30
MSDOS5.0	47845	07-01-92	5:00P	BAE5	0000	IMP1560
MSDOS6.0	52925	03-10-93	6:00A	CEBD	0000	IMP1660
MSDOS6.21	54619	02-13-94	6:21A	D55B	0000	IMP1670
MSDOS6.22	54645	05-31-94	6:22A	D575	0000	IMP1670

西文WINDOWS 95下RICHWIN4.3和CSTAR2.5的比较

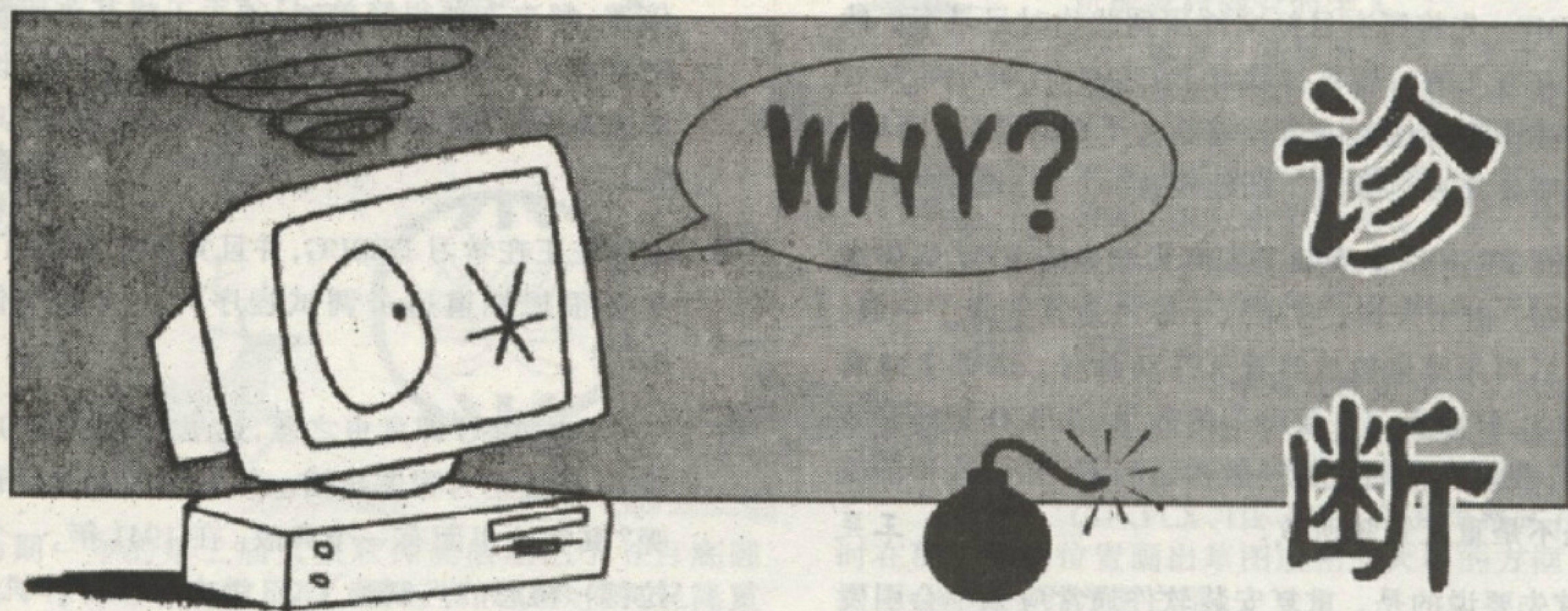
上海 刘颀

西文WINDOWS 95下的中文平台最优秀的莫过于四通利方4.3(RICHWIN4.3)和新天地出版的中文之星2.5(CSTAR2.5),两者在西文WINDOWS 95下各有千秋。四通利方4.3强调的是强大的网络文字支持功能,对于浏览器的超文本格式的支持使你可以轻松地浏览如日文、英文、中文的WEB页面,免去了面对乱码页面的烦恼。然而最令人感到欣喜的是当你使用无论中西文版本的IE 3.X中所附带的一个INTERNET-MAIL软件时,处理来自日本的E-MAIL时会很轻松,否则很容易产生内码环境冲突的麻烦,这一点是CSTAR2.5所克服不了的。

与四通利方4.3相比,中文之星2.5更注重的是完善的双内码环境,对那些必须基于中文WINDOWS 95的中文软件如中文版OFFICE95(对于中文版OFFICE 97还未尝试过)、中文版VIRTUAL FOXPRO3.0等提供了近乎于中文版WINDOWS完全一致的中文平台环境,使你免去了为使用这些软件而安装简体中文版WINDOWS 95的麻烦,毕竟,在基于奔腾100或以下级别的PC机中,中、西文版本的WINDOWS 95在启动、运行和退出上还是有速度差别的。

这两个软件也同时提供了为西文WINDOWS 95补充中文输入的功能,就笔者的个人感受,中文之星2.5在这方面略胜一筹,不仅有灵活自由且能自动学习词语的新全拼(比中文版WIN95所含的全拼好用),更重要的是在西文软件中的中文输入较四通利方4.3更少地出现乱码(这也是中文之星2.5内码技术上的优势)。当然还要提一下的是这两个软件都具有一定的汉化能力,中文之星2.5能使你感到原来的西文WINDOWS 95用起来像中文版一样了;四通利方4.3在这方面说不上完美:不时会插入一两个英文词句,但是四通利方4.3在某些网络软件如NETSCAPE NAVIGATOR 3.X版本中的汉化能力却是令人叹为观止的:除了几个功能按钮外几乎完全汉化了(包括菜单选项中的内容)。相比之下中文之星2.5在这方面的汉化就显得有些生硬了。

其实这两个软件各自还有许多不同的功能,如中文之星2.5的艺术汉字和四通利方4.3的即时辞典,不可能一一赘述。但可以相信的一点是:只要正确、灵活、取长补短地使用这两个堪称目前(至少我这样认为)最优秀的中文辅助软件,定能使你的工作更加轻松自如。♬



问：有没有一种软件可以在不影响中文 WIN95 正常运行的情况下模拟 JWINDOWS95？（或者是在不装 JWINDOWS95 的情况下，怎样运行一些日文游戏？ 河北 龙翊湘

答：现在有了多内码文字平台，就可以很方便地解决这个问题。《大众软件》第一期配套光盘中提供了南极星 1.0 和加盟 4.0 两个非常好用的多内码平台，具体的使用方法请参看本刊曾经刊载过的文章。 北京 柳日华

问：我家有一台裕兴家用普及型电脑（有软盘驱动器和鼠标），它能使用大众软件库中的所有软盘吗？ 武汉 刘剑

答：很是遗憾，不能。因为虽然称作"普及型电脑"，但其实质仍然是学习机，它所使用的三寸软驱以及三寸盘和微机是一样的，但软盘上的文件是专用格式，和微机不能通用。反过来微机上用的文件在它上面也不能使用。 北京 张代

问：我的一块 Seagate1.28GB 硬盘分为 C（容量为 35%）、D（65%）两区，用 Defrag 整理 C 盘时，有 1/4 处为"X"（Unmoved），且不可修复，用 SCANDISK 未查出问题，这是怎么回事？怎样使硬盘恢复正常？ 新疆 读者

答：标记为"X"的通常是只读文件，因此才不可移动。从所述 C 盘的 1/4"面积"都是"X"来看，应是 WINDOWS 下设置的永久交换文件，退出 WINDOWS 后，这块区域是不允许进行写操作的。你的硬盘并未不正常，因此 SCANDISK 不会查出问题。 北京 良民

问：同样一张光盘在我的 4 速 Sony 光驱上连目录都读不出来，但在朋友家却是一帆风顺，这是怎么回事？ 吉林 谷峪

答：不同品牌光驱的读盘能力有较大的差异，即使是同一牌子的光驱之间也会有区别，并且著名品牌光驱往往比较"认真负责"，挑盘很利害。这在很大程度上取决于你的运气。当然，在购买光驱时带上几张"破"盘来考验其识盘能力也不失为良策。 北京 阿达

问：在 ARJ 压缩软件中有很多参数，我想把一个大文件分卷压缩到几张软盘中，可是由于不熟悉参数使用，想请教一下用什么格式？ 黑龙江 孟宪英

答：ARJ 是所有压缩软件中参数加开关最多的，但只要熟练掌握了其中几个最常用的参数，就可以应付绝大部分日常操作了。它的分卷压缩备份功能是非常有用的，完全可以取代极其难用的 MS-BACKUP。命令格式如下：

```
ARJ a -r -y -v1440 A:\ UFO.ARJ C:\ABC\*.*
```

其中 a 是通用压缩参数；-r 表示带所有子目录压缩；-y 表示对所有提示问题自动确认"Y"；-v1440 表示以 1.44M 为单位压缩（或者用 -va，表示使用软盘上的空闲区域）。

以上命令表示将 C 盘 ABC 目录下的所有子目录及文件以 1.44M 为单位分卷压缩到软盘上，目标文件名为 UFO.ARJ，以后系统将自动依次赋予 UFO.001、UFO.002……

通常更为方便的做法是在硬盘建一临时目录TEMP，先将所有目标文件压到此临时目录下，然后有空儿的时候再往软盘上COPY。这样做的好处是在压缩时你可以离开电脑去干别的事情，否则，你需要守在电脑前不断地换盘。　北京　许军

问：我在PWIN32中安装了配套光盘中的VFW媒体播放器，由于失误，我把这个软件重复安装了一遍，之后再用媒体播放器看AVI动画时，画面上总有网点，好象盖了一层纱似的效果，由于在重复安装前，我没有使用过这个软件，所以不知道这种情况是不是重复安装所致？　北京　王昊

答：首先要说的是，重复安装软件通常应该不会引发任何问题。从所述问题来看，估计是WINDOWS的颜色数较低(可能是默认的VGA16色)所致。请在“主群组”中的“WINDOWS设置程序”一项中调整显示器的显示模式为256色以上（如果没有这些颜色数值可供选择，请先用显示卡的驱动程序盘安装一下即可)，这样就应该可以正常观看AVI动画了。　北京　良民

问：1. 为什么安装了WIN95以后PCTOOLS便不能用了？

2. 据说WINDOWS95把SONY的光驱只认成单倍速，不知是否属实？如果是，请问有何挽救办法？　北京　读者

答：1. 在WIN95下PCTOOLS并不是不能用，而是当你进行了对磁盘的EDIT操作后无法存盘。WIN95对此提供了一个开关参数来动态解决这个问题：在WIN95的MS-DOS方式下，键入LOCK后，回答“Y”，就可以使用PCTOOLS对磁盘进行写操作了。

2. WIN95将早期的非即插即用的光驱通常认成单倍速，解决方法很简单，只须手工将其改成相应的速率即可。现在的光驱基本上都为WIN95设计成即插即用，因此WIN95通常可以正确地识别出来。　北京　长弓

问：我现在正在学习DEBUG，并且觉得它非常有用，但是我很想知道这个调试程序为什么会叫做DEBUG？　江苏　小青

答：在英文中BUG即臭虫之意，这里指程序中的错误，DEBUG就是为程序排错。可程序中怎么会有臭虫呢？其实这里面有一个典故。在1941年，一个叫康拉德·祖恩的人制造了Z3继电器型计算机，它是由许许多多继电器组成的。继电器的小闸刀合上表示“1”，断开表示“0”。有一天他用“0”、“1”编了一个程序，放在那台计算机上运行，但是没能正常运行，他把程序检查了一遍又一遍，也没有找出错误。于是他只好挨个检查那个大家伙的继电器。最后发现有一只臭虫死在了一个继电器的闸刀下，使它不能接通……。后来，人们就把为程序排错叫DEBUG了。　北京　神笔工作室

问：我在玩《绝音魔琴》中，得知向无敌在京西的一所寺庙中，率众奔去，但看门的和尚却以你身上杀气太重为由予以阻挡，这时应怎么办？难道还有什么没有进行的情节吗？(1997年第9期求诊)　北京　李三恬

答：被拦住后回到京城，将迷宫中所得的二十颗蜘蛛铃交给方员外，换得诅咒宝剑及银两。来到秦大爷家得知其母之病须七彩莲王的莲子做药。于是三人入莲花池打出钟馗剑谱，取得莲子交与秦大爷后，即可入寺。　四川　陈静娴

求诊

一　我在玩C&C黄金版(WIN95版)时，为什么画面一卷轴就花屏？在S3virge系列显卡上试验都是这样。为什么？　北京　eagle

二　《侠客英雄传3》中问题多多：

1 刚开始的时候，大师兄连正阳所说的朝山红火五行岭是否属实？如果属实应怎样找到；如不属实，那该怎样通关？

2 那个柳蝉凤叫我去「五毒教」，我看了地图，知道在哪儿，但就是不知道怎样过去！

3 如何走出魔教的「五行迷魂阵」？我已走了四个多小时仍不见出口！　北京　金若、王延钊、何宏伟

三　在《坏蟑螂》中，怎样才能饶过吹风机，不被吸进去？　无锡　李子

四　《魔影哈雷》中，提示我去找树林中的十字架，到底在哪？绳梯不够长，井怎样下去？地图和素描如何使用？　北京　DUKE

五　本人在玩《烈火战机》时，第一关顺利通过，第二关在救出所有人质、击败所有敌人后仍无法过关，难道我遗漏了什么或做错了什么吗？敬请指教。　四川　铁中玉



为期一年的第二届大众软件奖活动已于6月底圆满地落下了帷幕，与此同时，第三届大众软件奖又隆重地揭开了序幕。本次活动日期从1997年7月到1998年7月。我们仍将陆续推出一系列旨在增进与广大读者朋友的友谊与交流，普及全民计算机知识的活动，凡持有第三届大众软件奖奖券的读者都可以参加明年7月举行的抽奖活动，届时将有更加丰厚的礼品等候着您。

奖券可以通过多种方式获得：

1.在邮局订阅《大众软件》月刊及CD半年以上的读者；

2.参加第三届大众软件奖系列活动的读者；

3.向《大众软件》投稿并被采用的作者；

4.在《大众软件》读者服务部购买"大众软件库"中的软件及配套软盘的读者；

5.向《大众软件》杂志提出富有建设性建议的读者；

6.积极参与杂志社举行的其他活动的读者。

另外，截至目前为止，那台为特等奖准备的崭新的多媒体计算机仍然静静地躺在杂志社，不知它的主人现在何方，除此之外，一等奖尚有2人，二等奖尚有15人没来认领，请持有奖券的朋友们再次睁大眼睛，仔细核对一下，万一……，为此，杂志社决定将原定于10月31日的截至日期延后3个月，即截至到明年1月31日。真的希望那台多媒体计算机能够找到它的主人。

最近，陆续有不少读者来信询问投稿的方法，现将有关规定刊登如下：

1. 手写来稿，务必用稿纸横排并用钢笔或圆珠笔书写清楚，一字一格，标点符号、英文或数字也是一字一格；文章长短不限。磁盘来稿，必须是PC机格式，文件格式必须是纯文本或WPS格式或WORD格式。

2. 与来稿有关的图片，应随稿件一并寄来。图片可以是照片、手画或磁盘文件（最好是磁盘文件）。磁盘文件应以GIF、PCX、TIF、BMP、CAP等格式存放。同时在稿中插图位置画出草图或相应大小的方框，图号、图题、图注写于方框之下。

3. 专业名词应使用标准化的或一般通用的名称。新的或有争议的外来名词应在第一次出现时用括号注明原文。外国人名、地名、机构名原则上用原文，一般熟知的名称可按标准或习惯译法译出。计量单位和符号使用我国的法定计量单位制(国际单位制)。

4. 所有来稿（包括磁盘稿）无论录用与否一概不予退还。若读者三个月内未见稿件被刊登或未接到录用通知，可自行处理。

5. 所有投稿必须注明作者的真实姓名、身份证号码、邮编、联系电话及详细通讯地址，发表时署名任意。

6. 投稿者应文风正派，不能抄袭、剽窃他人作品，切勿一稿多投，本刊保留对所有来稿、约稿的编辑、删改、出版、转载等权利。

7. 稿件请寄：北京市和平门邮局3056信箱《大众软件》编辑部(邮编：100051)

8. 夹在其它信函（如TOP TEN信封）中的稿件，包括榜评等要求逐项分开并分别注明您的姓名、通信地址及邮编。

(上接23页)

7:保存当前屏幕到第3页面。

8:保存当前屏幕到第4页面。

9:将磁盘的BLANK.IMG屏幕文件装入当前屏幕并显示。

0:保存当前屏幕到磁盘为BLANK.IMG文件。

－:在右上角上禁止显示或显示时间。

上面的页面数量要视显示卡而定，VGA卡就有7个页面，现在多数的卡当然都能正常使用上面的所有功能。

广东　蔡旋

七、GO

GO是一个子目录的跳转工具，不同其它的类似工具，GO不需要在磁盘上存储目录结构文件，而是采用即时搜索的方法，这种方法的优点是新生成的目录同样有效，只要你的CPU和硬盘够快，转目录所需的时间不到1秒。

使用方法：GO [－开关]目录名

开关：

－AD：搜索当前磁盘的所有目录。

－AF：搜索包括软盘在内的所有磁盘的所有目录。

－DF：搜索当前磁盘和软盘，当目录不存在时返回刚才的目录。

－A：搜索不包括软盘在内的所有磁盘的所有目录。

－D：搜索当前磁盘，默认开关。

－1：搜索第1级子目录。

－2：搜索第2级子目录，类推下去可搜索到9级目录。

GO可是一点都不笨：

1. 你不用打完整的目录名，比如要转到WINDOWS下的SYSTEM，你只要打GO SY＊就可以了。

2. 如果目录名有重复时要加上上面所说的参数，要不GO总是帮你转到第一个符合条件的目录。在找到的目录或符合条件的目录超过1个的话，而你又用了参数就会列出来让你选，就算同时有30个目录也能让你按一个键就进入。

需要注意的是，当光驱上没有CD或是张音乐CD时用某些参数会出错。

广东　蔡旋

大众软件 CD
总第四期热门软件介绍

本光盘提供的软件均为共享软件(SHAREWARE)、公益软件(PD)、自由软件(FREEWARE)或经授权取得的正式软件。关于它们的使用范围和权限，请参阅各软件的说明文件。游戏的试玩版和演示版也分别属于共享软件或自由软件，同样适于共享软件的协议。有些软件同时提供了十六位和三十二位两种版本，以目录名结尾的 16 和 32 为区别，十六位版在 Winodows 3.X 或 DOS 下使用，三十二位版在 Windows 95/NT 下使用。在 Windows 的中文环境下直接运行光盘根目录下的 POPCD 即可启动光盘的主界面。

趣味软件(BASARA)

包括 Windows 的动画鼠标、图标、屏幕保护、桌布、主体布景和趣味桌面装饰软件。

光驱工具(CDROM)

Disc Detective 2.8、CDSPEED 1.0、CDT 2.10b/CH、CD－ROM Timing Analyzer 和 CD－TESTER 0.90 beta 等光驱测试程序。

FakeCD 1.3a，把硬盘目录模拟为光驱的程序。

DOS 工具(DOS)

Pqmagic，可带数据重新划分硬盘分区。

THE Volkov Commander 4.01，类似 NC 的文件管理工具，浏览本光盘极为方便。

BATCHMN 1.0，色彩、窗口、菜单等批处理命令的增强工具。

CHEAT ENGINE 2.50 beta 2 和 D86 debugger 4.01 等调试工具。

General Hardware Orientated System Transfer 2.2.2，硬盘传输工具。

图标文件（ICO）快速浏览器 0.99，可快速浏览当前目录下的所有 ICO 文件。

DDI/IMG Directory Viewer 0.95b，看 DDI 和 IMG 目录的工具。

SKYGLOBE 3.5，星象图模拟工具。

软件驱动程序(DRV)

和以前各期相比变化不大，但是您如果重新安装了 Windows 3.X 或 Windows 95，会非常需要它们，包括：BORLAND C＋＋、Quick Basic，Visual Basic For DOS 1.0A、1.0E，Visual Basic 1.0、2.0、3.0、4.0，Visual C 1.0、2.0、3.0、4.0 的执行文件资料库。

编辑工具(EDIT)

北京北大方正电子有限公司通用电子产品分公司提供的方正文友套件普及版，含电子表格、文书处理和菲林展示系统，有使用期限。

共享游戏(GAME)

《足球经理》(Fifa Soccer Manager)、《主题医院》(Theme Hospital)、《双子星传奇Ⅱ》(Little Big Adventure 2)、《肉食傀儡》(Meat Puppet)、《摩托英豪》(Motorace GP)、《法外凶徒》(Outlaws)、《红楼梦之玲珑彩玉》等游戏的试玩版。

硬件驱动程序(HARD)

Millennium/ Mystique MGA PowerDesk for Windows 95 3.70.007，中科实业集团公司多媒体技术分公司提供的 MGA 系列显示卡驱动程序。

游戏相关程序(PATCH)

《主题医院》(Theme Hospital)、《州际风暴 76》(Interstate76)、《摩托英豪》(MotoRacer)、《工人物语Ⅱ》(Settler Ⅱ)、《X 战机对决钛战机》(Xwing VS Tie Fighter)、《尤达外传》(Yoda) 等游戏升级程序和修改程序。

测试工具(TEST)

AMIDiag 4.5、System Cache Test、Core International 2.8、CPUIDF、Core Disk Performance Test Program 2.7、HWinfo 4.0.0、Memory SPEED 3.0 & Video SPEED 3.0、The Troubleshooter 3.51 等电脑硬件测试程序。

反病毒工具(VIRUS)

北京瑞星电脑科技公司提供的瑞星查毒软件 7.02 和杀毒软件 7.02 升级程序。

Windows 工具(WIN)

System Resources 2.5 For Windows，用 3D 图象显示内存及 CPU 使用情况。

BioGraf 1.1 Release 1.0，人体生物节律测试软件，可以计算人体每天的状况并提出具体建议。

Desktop Themes 1.31，可不用 PLUS！安装 Windows 主题布景。

DX－Grab 1.2、HyperSnap－DX 3.05.01、Screen Thief 95 1.02，支持 DirectX 的抓图软件。

HyperCam 1.19，可将 Windows 的操作存为 AVI 文件。

FIX WIN OSR2，解决 Windows 95 OEM 版不能按 F8 回到原来 DOS 的问题。

ICon Manager 3.60 和 ICon Studio 1.0，可以修改 Windows 的 ICON。

InstallShield5 Free Edition，安装软件制作工具。

Mini NoteTab 2.51，迷你日记本。

QUIK-RES，瞬间改变 Windows 95 的解析度。

Trial Edition of SmartDraw 3.11，画示意图、地图、流程图、电路图。

TaskTool 2.2，为 Windows 3.X 增加一个类似 Windows 95 的界面。

UltraEdit－32 Text Editor 4.40，Windows 95 下的十六进制编辑器。

WinMac 3.02.01，用 Windows 95 仿真 MAC 环境。

厂商展示区(ZS)

法国 Ubi Soft 娱乐软件公司提供的《世界杯 98》(WORLD FOOTBALL 98)演示版。

新的选择

新的震撼

心动一刻

超值之选



通译句王大众软件版(完全版+Internet+附加词库)

特别推荐

如果说：

即时汉化　独特
在线翻译　高效
人工智能　超强
超大词库　＋　海量
语法逻辑　人性
自动记忆　体贴

如果所有的如果都加上修饰那是什么呢？心动100？再如果告诉您这就是正版+完全(内含20余个专业词库)的**通译句王大众软件版**。什么感觉？最后一个如果：如果上述这些如果就是我们预计十二月推出的POP CD(总第六期)。您觉得呢？什么？售价？60元是否是您可以接受的价格？55元呢？只要您提前一个月预订。还有其它的？……

关心我们的热心读者经常打来电话，询问配套光盘的细节和近况，在此为我们的匆促而带给您的混乱致歉，并就一些情况及进境(所谓完成度)给您一个说法。

附赠

英汉通 4.2、5.0

两岸通

金山词霸Ⅱ共享版

即时汉化专家 6.0 共享版

	总期数	售价	预订优惠	邮费(挂号)	发售期
十月号	四	25	23	4.5	十一月初
十一月号	五	25	23	4.5	十二月初
十二月号	六	60	55	4.5	十二月初

另：从明年起每月一期，预订全年则每期定价为17元(超值吗?)，零售价19元。
邮发代号均为82-727，邮资同前。



大众软件服务快车

市场星云

(本期广告索引)

更正: 1997年10月刊市场星云中第59页"北京东正计算机开发公司软件服务部"的邮编应为"**100101**"。

可在读者服务部邮购的刊物

品 名	零售价	挂号费	快件	特快专递
96月刊(4、5、6、7、11)	6.00	1.00	13.00	22.00
97月刊(4、6)	6.00	1.00	13.00	22.00
各期配套磁盘	10.00	2.50	6.00	25.00
1996年增刊	22.00	2.50	22.00	35.00
大众软件CD(总第二期)	45.00	4.50	13.00	25.00
大众软件CD(总第三期)	60.00(双CD)	4.50	13.00	25.00
大众软件CD(总第四期)	25.00	4.50	13.00	25.00
1997年增刊	18.00	2.50	22.00	35.00

征订启事

《大众软件 CD》(总第五期)作为第12期月刊的配套光盘发行,零售价25元。

《大众软件 CD》(总第六期)本次推出翻译软件专辑,其中收录有**通译句王大众软件版(完全版+Internet+附加词库)**、英汉通4.2、金山词霸2.0共享版、即时汉化专家6.0共享版、地球村 trial 版等经典翻译软件,零售价60元。

清华大学出版社出版

魔宫快打

价格：118元

《魔宫快打》(Pray for death)是科幻性动作娱乐光盘。勇敢的人敢于面对死神的挑战，面对形形色色的困难，英勇地抵抗各种各样的进攻。生命不仅仅是适者生存，而且需要为正义作战。尼苏斯(Nexus)是您与死神面对的地方。在这里，您必须抖擞精神，充满热忱，无所畏惧，轻松上阵，象对待国际象棋高手那样冷静，象濒临深渊那样小心，象老虎下山那样勇猛，象豹子扑敌那样敏捷，沉着地面对死亡的威胁，是您上阵的时候了……

星际大战

价格：108元

《星际大战》(Scorched Planet)是模拟驾驶的科幻性娱乐光盘。当我们居住的星球面临外来的攻击的时候，当我们的武器和运输力量不够强的时候，用我们的聪明才智，用我们的智谋胆略，驾驶着伤痕累累的飞行船，拯救人类于战火烽烟之中，力挽狂澜于斗室荧屏之前……记住：您必须与您的士兵(黄色服装)与市民(蓝色服装)同心协力，充分发挥大家的特长，才能完成您的艰巨飞行任务。光盘应用实时三维环境，能进行全360度的自由运动，全面再现三维虚拟现实，支持二维平面模式和三维立体音效(十八级音响控制)，支持网络多用户游戏，可以八人一起共同作战。

外星人世界

价格：118元

《外星人的世界》(Pandemonium)是个动作娱乐光盘。它向我们展现风趣、滑稽、充满欢乐辛酸的小人世界。用您智慧的力量，锻炼敏捷的反应，不断地克服困难战胜邪恶。以幽默的态度看待失败挫折，以积极向上的精神追求胜利的欢乐。法格斯(Fargus)、希德(Sid)和伲绮(Nikki)是光盘中三个充满生趣的主人公，每个人都有自己的性格和独特的本领，在奇异的世界旅行生活中走到了一起。来吧，加入他们的行列，开始新的旅程……





诚征全国各地代理

诚　聘　市场策划与营销人员

清华大学出版社电子出版部
联系人：白杰
电　　话：(010)62784891
传　　真：(010)62781728
邮　　编：100084
联系地址：清华大学内



剪下此标志寄回，即可享受八折优惠。

买光盘送全彩页杂志

前导公司97金秋大举措

只需 **22** 元

即可获得一张集更新精彩游戏DEMO、精选共享软件、超值试用软件和全新实用软件为一体的全方位的信息光盘。

还有

免费赠送一本集电脑信息和电脑文化为一体的全彩页《软件》杂志。

9月20日已全面上市,广大电脑爱好者还不马上行动?

赠送光盘再次推出

"先睹为快®Ⅱ"于11月开始赠送

六家中国游戏软件公司精品游戏DEMO试玩版包含其中!

领取办法请见各软件专卖店海报。

北京前导软件有限公司

前导软件销售连锁组织

地址:(100009)北京市西城区西绦胡同15号

电话/传真:(010)64024800,64024801

《命令与征服·金版》的抽奖活动

于10月12日在北京公主坟前导连锁店圆满举行。

"C&C"T恤及"GDI、NOD"胸章终有得主。

一等奖: 山东 李峰

二等奖:

A卷:

- 北京: 徐宾、朱晓晖、朱锦鸣、赵虎、刘天奕、李杜
- 浙江: 翁建雯、王文澍、张纪文
- 上海: 张栋俊
- 江苏: 周军、宋大昭、赵栋
- 武汉: 万一宁、张华
- 厦门: 林力
- 石家庄: 何力
- 黑龙江: 胡春雷
- 山东: 王宇鹏
- 南宁: 秦岭松

B卷:

- 北京: 赵海燕、李欣、刘阳、崔皓、曲波、王淑婵
- 上海: 陈海峰、阚永兴、张国、杨佳慧
- 云南: 王博、李正华、戴世武
- 石家庄: 曾江
- 南京: 陈景宇
- 河南: 邓军
- 山西: 侯晔星
- 杭州: 张越
- 广东: 陈东强
- 辽宁: 徐鹏

新天地多媒体 互动娱乐新天地



《黑暗王座2》即将上市

WESTWOOD制作四年，4CD巨作，堪称精品中的精品

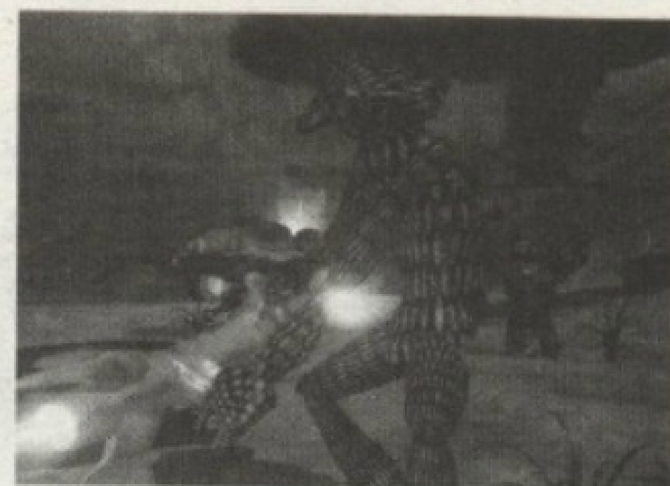
这个即时争斗，角色扮演的冒险游戏将使你梦魂牵绕于迷人的、甚至有些危险的神秘土地上。先进的3D技术使你能够在环境中作自由运动，华丽的音乐和音效展现你的命运并激发你与命运抗争的勇气，辅以先进的人工智能的怪物会密切注视你的一举一动。你必须设法在它变成不可战胜之前将它们击败。命运负压着你的肩头，你将会从骨头里感到旅途的可怕。

命运守护神这个游戏有超华丽的图像和高速3D引擎定会夺得97年RPG和冒险类游戏的皇冠，经过多年的开发，大地传说的续集即将面市，这个长期等待的续集可能是现今一段时期内绝无仅有的令人兴奋的角色扮演游戏。

融合C&C、幽浮、文明系列众家风格，开创即时策略游戏新纪元

地球独立日(CONQUEST EARTH)是一个以未来外星人侵略地球为故事背景的即时战斗与策略游戏。风格与一两年来风靡世界的C&C系列及WARCRAFT非常相似，并融合科技发展的内容。游戏将在地球人与木星人之间展开一场激烈的战争，一方为自己的生存而战；另一方寻求首先发动袭击继而占领地球。

游戏双方采用两种截然不同的策略和战斗方式。每一方有不同的界面，使游戏者对计划和策略一目了然。SVGA 65536种颜色。大量的作战地区，覆盖整个地球。令人惊叹的战场音效。由于采用实时立体声距离效果，当游戏者放大一个场景时声音会放大，当他远离声源时声音会减小。高级的人工智能设计。15种不同的地形，超过60个任务。晚间任务的加入使得游戏场景更加丰富。



《地球独立日》即将上市



《双子星传奇2》震撼上市

动作冒险游戏新境界

双子星传奇2(Twinsen's Odyssey)将继续双子星一代讲述的我们的英雄特文森的故事。现在， Twinsun星球上的魔法师被一种名为 Esmers的外星生物绑架了，随着特文森寻找他们的冒险旅程深入，他发现Esmers的主子Dark Monk要摧毁Twinsun的计划，Twinsen的任务就是要阻止敌人的疯狂行动，保卫自己的星球和家园。

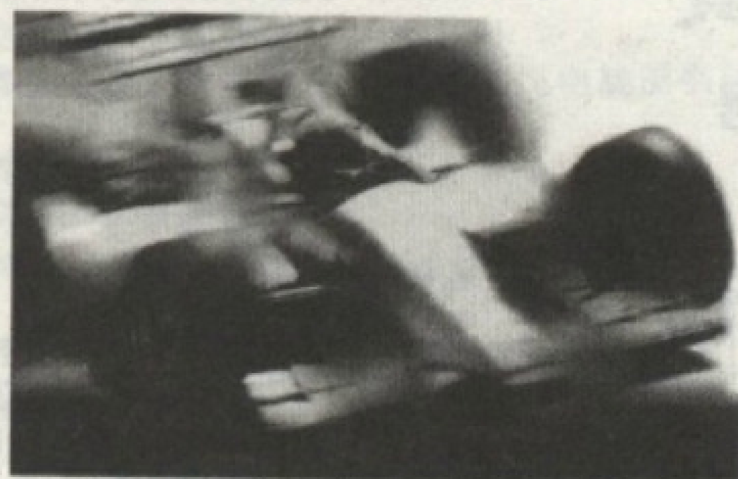
双子星传奇2集更时髦的即时光影、贴图和真3D视角等技术于一身，极快的绘图速度。画面中的场景会随着有视角的转移而产生相应的变化：远近、大小、角度等等。双子星传奇 2的音乐、音效设计，比起游戏的其它部分同样出色ADELINE专门请人为游戏中全部的150多名角色配音。其他的各种音效都维妙维肖。

《97赛手》迄今为止，完美的越野赛车游戏

640x480分辨率,65536颜色,完全街机感觉.新一代人工智能AI系统，计算机对手人性化表现令人身心交疲。六条全新设计，充满激情的赛道、四个车队，八辆赛车任选。多境头全程回放，采用现代电影手法，效果惊人。震撼全数码音效，8支舞曲CD音轨，欧洲名师精心编排，热情奔放。



《97赛手》年终优惠
酬宾特价：108元/套



《F1大奖赛》正在热销

国内第一个全仿真一级方程式赛车游戏

《POWER F1》是根据1995年的F1大赛的真实数据模拟制作而成，你将拥有1995年全部的标准比赛道，在规则上也尽量与一级方程式大赛保持一致。支持640x480的高分辨率，提供四个难度、参赛车辆选择，以及包括赛车损坏形状、天气状况等多项环境设置，此外，还有最佳线路提示、入弯自动减速这样的在线帮助，

(以上产品由 VIRGIN互动娱乐国际有限公司授权)

新天地精品游戏指定代理商名单(排名不分先后)

连邦及各地专卖店	010-62623257	前导软件	010-64024800	昆明黑马	0871-5154795	昆明棒子	0871-5176880
赛乐氏及各地连锁店	010-62188033	大恒联锁组织	010-62628395	昆明日成	0871-3107417	昆明威豪	0871-5144846
大众软件及各地分部	010-67150759	正普软件	010-62184176	成都大和	028-5561741	武汉精恒	027-7649127
联想集团软件部	010-62558888-3085	万众力合	010-62649133	广州南软	020-87548549	广州天高行	020-83855037
雄龙集团软件部	010-68468887	金山软件	010-62648667	上海钜隆	021-62104588	上海玩之宝	021-62583709
北大方正软件部	010-62752411-8872	圣比尔	010-62610061	上海农工商	021-63226198	哈尔滨希望	0451-2510446
兴宏达软件	010-62178620	济利连锁店	010-62177683	沈阳华储	024-3895234	山东双信	0531-6982244
中信联多媒体	010-62624060	里仁软件	010-62615307	青岛力邦	0532-3860481	烟台松华	0535-6651290
重庆电脑报	023-63876722	陕西辉煌	029-7801033	陕西奔腾	029-7881837	西安海天	029-8496569
新疆华顺	0991-4831442						

北京新天地互动多媒体技术有限公司
SUNTENDY INTERACTIVE MULTIMEDIA CO., LTD.

地　址：(100091)北京海淀区哨子营1号(北京市 982号信箱)
电　话：(010)62862036~62862040　传　真：(010)62862034
产品展示中心：现代电子市场636号



诚征代理

北京万众合力软件分销组织

全面上市

致力开拓软件流通市场/促进IT产业

北京万众合力成立之日起在短短一年半内已发展为集分销、开发、生产于一体的技术产业公司。利用北京的价格、信息资源优势迅速在全国建立起自己的不同于连锁组织的分销组织。成为全国时间最短、发展最快的软件公司。今后愿与社会各界密切合作，共同振兴和发展电子出版行业。

在此，鸣谢我们的新老朋友并重申我们的承诺。

一、所有产品质量问题，可随时退换。

二、无破损的滞销产品，一月内可适量调换。

三、对进货量前四十名代理商给予广告支持。

欢迎广大新老朋友给我们提出保贵的意见或建议，我们将虚心接受。

欢迎广大同仁、软件厂商、软件创作组、个人小组与我们加强交流、合作、版权转让、总代理、总承销，共同开拓软件市场。

上千种其它软件目录备索。

共享北京价格资源优势/创新光碟时空

98 元



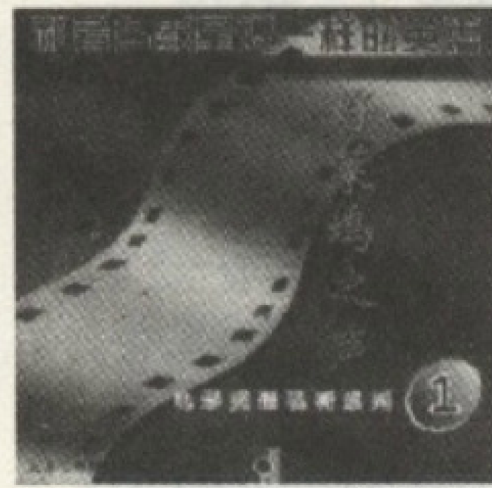
——梦开始的地方

98 元

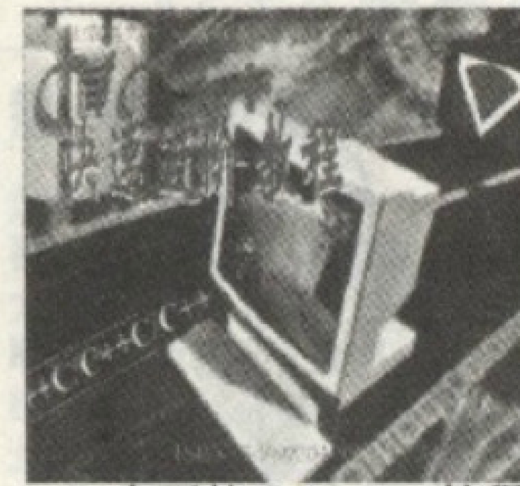


——强化 TOEFL 应试能力

78 元


——和明星说一样的英语

78 元


——全面的 C/C++教程

150 元



——最权威全面的法律法规

68 元



——现代艺术设计者的益友

68 元



——适用于造型设计、广告美术

98 元



——完全模拟 ETS 的 GRE 考试

68 元


——最好的部分是五十音图

说的好不如做的好，

让我们做的更好！

主要代理商：

大庆分部：金银来电脑商行　孙吉君
地址：大庆市萨区中八路 71 号
电话：(0459)6319892 5883809
连邦及各地分店
大恒及各地组织
赛乐氏及各地分店
中教电子　李　兵
希望连锁组织　张　全
联想连锁组织　张曦苑
方正连锁组织　姜　广
大和连锁组织　郑　浩
金山　王敬云
正普　姚增起
圣比尔　周　平
上海农工商　毛建伟
上海天明　钱建英
上海北元　平　建
上海浩鼎　周鸿发
广东金碟　张友润
陕西辉煌　邱　东
西安天升　孔　昊
成都外文书店　戴　勇
成都新华书店　雷　晔
成都京川　刘　川
新疆华顺　韩　浩
山东双信　宋宝军
济南三联　庞　岺
济南新视觉　张盛明
青岛新华书店　付　杰
青岛希望　王一捷
陕西外文　方　宁
唐山华岩　王英杰
郑州电子书店　王　杰
石家庄桥西创意　史雪迎
苏州精华　成坚一
广西南宁格瑞斯　王进东
太原和生　师文侠
泉州科达　洪如艳
玉林银丰　古　淳
漳州新时代　黄志勇
吉林云飞　宋云飞
天津正版　马忠健
杭州美迪　陈进枝
保定东恒　李淑英
河南前景　张宏伟
常州利达　倪　盛
厦门南瓜　王作斌
昆明威豪　罗永平
昆明黑马　黎　鸿
株州蓝星　张旭东
河北远方　樊任重
哈尔滨鑫昌　胡玉明
哈尔滨金诚信　王来玉

北京万众合力科技有限责任公司

开户行：中国光大银行海淀办　账　号：33014－30064
地　址：北京海淀路 171 号大华写字楼 A 座 507　邮　编：100086
电　话：(010)62634906　传　真：(010)62649133　联系人：罗雪松、解军锋、吴洪彬

全国电子产品订货展销中心
北京大学博雅媒体创作室
北京万众力合科技有限公司



“成龙”系列素质教育软件

神龙少年

由于人类肆意浪费践踏水资源，造成水资源短缺污染，天帝震怒之下，命掌管水资源的万魔女神收回了水的种子，龙族大地在一夜之间失去了赖以生存的淡水资源，于是龙族最勇敢最机智的少年佳佳整装出征，去完成拯救人类的重任。寻水过程中，佳佳面对紫姥姥的骗术，水儿的温柔，阴魔的愚勇，天帝的自私，魔法师的诡计，阿修罗的挑战。

游戏中场景众多，有变幻莫测的幻林，神秘怪异的女巫王国，鸟语花香的洞天别府，绚丽多彩的天界万圣城，威严阴森的魔界魁灵城，古朴清新的无我镇，阴森恐怖的石门山，芳香扑鼻的百果园，光怪陆离的玩具城，幽闲自在的逍遥宫，危机四伏的恶魔岛。

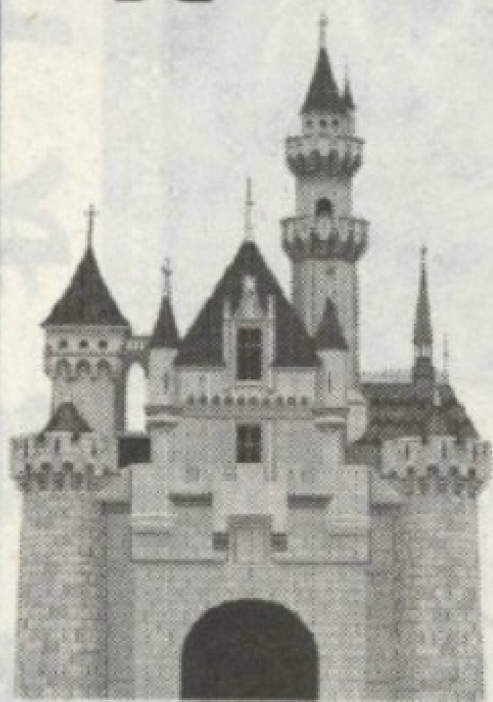
《神龙少年》里除集纳了数理化、自然、文学等中小学生需要的各种知识外，还增加了锻炼思维的脑筋急转弯，培养健全人格的道德伦理等内容。而这一切都是在引人入胜的游戏情节中自然而然地展开的。整个学习过程轻松愉快、兴趣盎然。

多角色
多结局

75元 适合12岁以下

“智慧之门”幼教系列

智慧城堡



小朋友们：欢迎来到智慧城堡！

水果转转盘：可认识各种水果、蔬菜、点心，还可玩水果盘游戏。

垃圾筒的猫：可认识生活中的各种物品，训练小朋友的反应能力。

快乐童子军：可认识各种颜色及数字，又可训练小朋友方向感

水中的乌龟：可认识各种动物，训练小朋友的手指灵活程度。

快跑小赛马：可认识各种运动器材，让小朋友玩猜猜看游戏。

小小音乐家：可认识各种乐器，可让小朋友以六种乐器弹奏各种不同乐曲。

欢乐点唱机：可接麦克风，具教唱及伴唱功能，十二首童谣是小朋友练习卡拉OK之更佳良伴

★ 创造儿童自主能力，认识简单英文字汇，启发问题思考能力，训练手脑并用及动作敏捷。

多媒体电脑双语教学十亲子互动
游戏十卡拉OK教唱系统
小朋友基础教育专用CAI

7大娱乐项目
7大学习功能

“美语教室”系列

基础美语



教学环境：独创发音口诀教您正确发音：教材设计将会话融入语法规则，配合在线有声字典，发音对比及CD播放功能，让您立即提高英语能力。

发音口诀：以详细的图文及例字解说音标发音，提供录音及发音波型对比功能。

必备单词：20课基础必备单词附例句及中文解释。

语法句型：6大项之语法句型共19单元附解说及例句。

生活会话：29单元的会话与对应的语法句型相连结。

CD播放功能：可使用一般CD播放供随身听力练习之用。

在线有声字典：立即查询所有单词之发音 及音标。

适用对象：在职人员进修提升英语能力、希望快速建立英语基础能力者、亲子教学。

诚征代理　广告支持

连邦各专卖店及各地软件专卖店有售：北京62620375 62620376 62628618 62564334 62180037 62589260 62637265 成都5215799武汉7861018汉口2850519武昌6319092广州85590403杭州7032814西安7892678上海62330726郑州3820175合肥3661809南京4408854沈阳3921982南宁5854399珠海2259771淄博7542849福州7836746昆明4167945兰州8826896江阴6882437宁波7314312重庆63858239大连3600234肇庆2836164长春5635251太原4033720长沙4465427贵阳5829331济南6022034无锡5800186常州8112335苏州5322309海口8540139乌市2830665青岛3803008天津27383000汕头8565800温州8349272哈尔滨2523935深圳3257985南昌6298297东营8225198齐齐哈尔2475878台州8898899徐州3826665济宁2329626锦州3121438洛阳4210385包头2513742银川6027777泉州2981081石家庄6978123昆山7554063遵义9003829惠州2223593荆州8226283呼市6917139湖州2058800宜兴7915634绍兴5149024濮阳4893168盘锦7821896湛江2289206德州2661871龙岩2220660宜昌6749511岳阳8216235柳州2803990哈密2765818金华2317365南通5100470株州8211365保定2027835襄樊3541136潍坊8212646安阳5923854绵阳2331489镇江5025651扬州7323401沧州2101374唐山2849678大同2051753佳木斯8244082商丘2215556大庆4660842

“成龙”系列素质教育软件《佳儿成龙记》97元

北京汇贤技术发展公司 地址：北京市海淀区善缘桥55号 邮编：100080 电话：010－62616436 62643602 62178799 FAX：62643602

秉承普及全民电脑教育为己任的宗旨

与业界同仁共创中国软件业美好明天

Human 洪恩软件

长期雄居中国教育类软件销售量排行榜首席的精品之作

开天辟地　万事无忧

☑清华大学几十位师生呕心沥血开发而成的中国销量第一的多媒体教学光盘；
☑内容涵盖当今社会流行的大多数软件，包括DOS,WINDOWS,WORD,EXCEL,INTERNET,WPS,十种中文输入法，百种游戏玩法和秘技等，数十篇极具价值但平常又难以完整得到的珍贵资料，全部举例加以详解，一看就懂，通一而走遍天下；
☑能让一个从未摸过电脑的人几天学会电脑，能使不懂英文的成人和孩子精通电脑；
☑电脑界人物，历史趣闻，软件荟萃，产品介绍，杂识集锦，可谓读一书而博览世界；
☑声情并茂，通俗易懂，采用交互式，趣味式，幽默式教学方法分为入门篇，应用篇，知识篇；
☑基本知识，硬件漫谈，打印机与扫描仪，软件介绍，闲话网络，多媒体技术；

☺ *学电脑用开天辟地*
☺ *花 125元，全家学会电脑*
☺ *普及全民教育为己任 开天辟地造福全社会*
◆ **全国统一零售价：125元（免邮费）**

☑集清华大学 70 位专家长年经验之大成的多媒体教学光盘；
☑"小博士"和"小教授"一起教您六大绝技并馈赠几十种常用共享软件；
★常用软件--软硬盘管理,文件压缩与编辑,图象与多媒体,音乐软件,数据库 Foxpro,企业管理,编辑语言简介,电路图 Protel 等;
★常见问题--软件问题,硬件问题,多媒体问题,专题;
★网络与通讯--Win3.11 网络,Win95 网络,串并口通讯,网络游戏,收发传真,电话线传输,语音信箱等;
★多媒体--领略风情,音频世界(I,II),视频天地,色彩与图像,多媒体;
★软件安装--简明安装范例,基本设置及 DOS 系统,DOS 驱动程序及应用软件,Windows 系统的安装,驱动程序及应用软件,Win95 的安装,驱动程序及应用软件,游戏软件安装等;
★硬件安装--安装原理,电脑安装,配件介绍(I,II);
☑声情并茂,通俗易懂,能让略懂电脑的初学者几天之内成为电脑高手;"万事无忧"较"开天辟地"有过之而无不及,可谓读一书而博世界,通一而走遍天下;

☺ *有电脑备"万事无忧"*
☺ *花 125元 全家成为电脑高手*
☺ *电脑使用万事无忧*
◆ **全国统一零售价：125元（免邮费）**

"开天辟地"九月销售排行榜

	北京地区		其它省市		各地连邦专卖	
1	连邦	62568648	昆明黑马	5144931	北京连邦	62620375
2	赛乐氏	62186403	哈尔滨希望	2510466	福州连邦	7834424
3	大和	62636740	哈尔滨瑞利	2541656	郑州连邦	5964014
4	圣比尔	62552749	西安辉煌	7801033	四川连邦	5212697
5	正普	62171155	上海洪恩	63674386	武汉连邦	7871204
6	联想	68428888	济南洪恩	6980984	上海连邦	63524694
7	大恒	62628395	南京洪恩	1395152997	南京连邦	6642289
8	希望	62559251	杭州洪恩	1391745951	杭州连邦	8846569
9	树人	62616742	吉林洪恩	4847732	合肥连邦	4661750
10	金山	62648667	新疆洪恩	3824711	西安连邦	4267702

"万事无忧"九月销售排行榜

	北京地区		其它省市		各地连邦专卖	
1	连邦	62568648	哈尔滨希望	2510466	北京连邦	62628618
2	万众力合	62649133	昆明黑马	5144931	广州连邦	87579612
3	赛乐氏	62186403	西安辉煌	7801033	大连连邦	3600234
4	圣比尔	62552749	合肥威颖	3632772	南昌连邦	6298297
5	正普	62171155	上海洪恩	63674386	长春连邦	5691070
6	金山	62648667	济南洪恩	6980984	南宁连邦	5854399
7	大和	62636740	南京洪恩	1395152997	长沙连邦	4465427
8	里仁	62615307	杭州洪恩	1391745951	沈阳连邦	3880626
9	希望	62559251	吉林洪恩	4847732	海口连邦	8540137
10	联想	68428888	新疆洪恩	3824711	重庆连邦	3856321



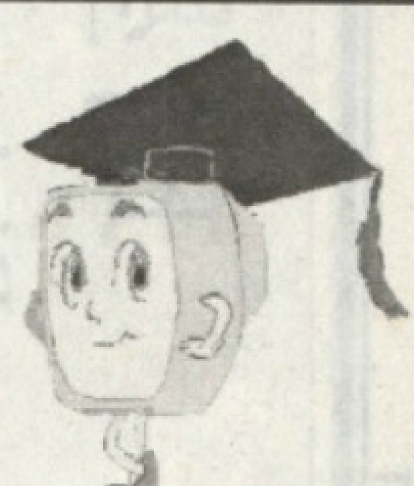
洪恩 OEM 合作计划

如虎添翼

"开天辟地"，"万事无忧"问世以来，在中国软件界创下了奇迹般的高销售量，有力的证明了广大用户对这两个软件的喜爱。为推动中国计算机产业的发展，满足更多的计算机使用者的需要，洪恩公司愿与国内各计算机生产及销售单位真诚合作，将以上软件与各品牌机，兼容机捆绑销售。请有兴趣合作的相关单位尽快与我公司 OEM 计划部联络。联系人：祝捷，联系电话：62636339，62563989

诚邀携手同行　共赴锦绣前程

锦上添花



各地特约代理（九七年九月）：各地连邦软件专卖店　各地赛乐氏软件专卖店　**北京** 中国电脑教育报 62626528 北大方正 62752411 鸿达正方 62634785 汇贤 62616436 克雷 62175249 斯瑞德 62534159 济利 62177683 兴宏达 62178620 东方飞鸿 62549508 中信联 62620601 助邦得力 62531749 高速路 62628126 大众软件 67150984 中旭科技 62311241
河南 郑州智光 3810680 郑州宏微 6990528 **山西** 太原金四达 4040750 **重庆** 电脑报 63876722 **甘肃** 兰州诺亚 8419563 **湖南** 长沙职教 4125902 **福建** 厦门南瓜 2095010 **浙江** 杭州远志 5116401
贵州 贵阳惠智 6870693 **山东** 烟台松华 6278744 济南三联 6036020 **辽宁** 沈阳华储 3895234 沈阳南湖天极 3887707 **吉林** 长春科飞 5677020

北京金洪恩电脑有限公司

邮购地址：北京清华大学邮局 84-145 信箱　邮编：100084

洪恩软件都会服务热线

北京　62636339　62634069　62634070

深圳　3350702　3203919

计算机反病毒的一个窗口

——介绍瑞星公司电子公告牌系统

计算机的发展日新月异，但与其同生共存的计算机病毒也几乎以同样的速度在变化和发展。瑞星公司是国内长期从事计算机反病毒研究的高技术企业，自1991年起，先后开发出瑞星防病毒卡和瑞星杀毒软件（RAV）。提供安全可靠的杀毒产品、方便简捷的升级途径、良好的售后服务是瑞星的承诺。1997年3月10日，随着瑞星杀毒软件（RAV）6.0版的正式上市，同时向社会提供电子公告牌（BBS）反病毒服务系统。

访问瑞星 BBS 非常方便，你只需具备计算机、调制解调器和电话，通过 WINDOWS 95 或者 WINDOWS 3.X 即可。

一、通过 WINDOWS 95 访问

1. 启动中文 WINDOWS 95(注：如果使用英文版，请启动中文系统)；

2. 单击【开始】按钮，进入〖程序〗文件夹中的〖附件〗文件夹，启动〖超级终端〗；

3. 如果是第一次访问瑞星 BBS，请启动 HYPERTRM 组，输入图标名如：RSBBS、选择一个图标并按「确定」，根据提示，输入瑞星 BBS 电话号码：62641700 并「确定」；

4. 开始拨号，拨通后即进入瑞星 BBS 的中文服务界面：

下载操作：选择〖向本系统提供新病毒〗，之后选择超级终端的【传送(T)】菜单中的〖发送文件(S).....〗项，选择或输入准备传送的文件后即可发送；

5. 工作完毕，在关闭与瑞星 BBS 的连接时，系统提示你是否保存该连接，请选择「是」，这样在你的超级终端文件夹中会产生一个名为：RSBBS 的图标，以后再次访问瑞星 BBS，只需启动该图标即可。

二、通过 WINDOWS 3.X 访问

1. 启动 WINDOWS 并进入附件组，运行终端仿真程序；

2. 选择【设置(S)】菜单中的〖电话号码 (N)〗项，输入瑞星 BBS 电话号码：62641700 并按「确定」；再选择〖通信(C)〗项，根据本机的调制解调器，选择适当的连接口和波特率（建议你将波特率选择到 9600 以上）；

3. 选择【电话 (P)】中的〖拨号 (D)〗项；

4. 拨通后，即进入瑞星 BBS 的中文服务界面，请首先选择修改本系统设置，将文件传输协议修改成 XMODEM；

5. 下载操作：选择相应的下载项后，立即选择终端仿真程序的【传输(T)】菜单中的〖接收二进制文件 (F)〗项，输入文件名并按「确定」后便开始传输。

6. 上载操作：选择第六项菜单后，选择终端仿真程序的【传输 (T)】菜单中的〖发送二进制文件 (B)〗项，选择或输入准备传送的文件，并按「确定」后则立即发送；

7. 工作结束退出终端仿真程序时，将本次设置保存到文件如：RSBBS，以后便不需要重新设置，只要启动终端仿真程序并打开 RSBBS.TRM 文件以后拨号即可。

建议：使用 WINDOWS 95 会更快、更方便！

注意：每次工作完毕请及时从瑞星 BBS 退出，以免影响其他用户使用。

正普光盘销售组织：

一个开放的光盘销售平台

正普光盘销售组织（ZIPDISCO）是一个开放的光盘销售平台，其主要任务是在光盘制作者与消费者之间架起一座桥梁，将光盘产品源源不断地送达消费者手里，并为消费者提供完善的售前和售后服务，为光盘制作者及时反馈最新市场信息；所销售产品的市场定位主要为家庭和个人；在组织形式上坚持**“自愿加入，双向选择，动态管理，共同发展”**的原则。正普光盘销售组织总部设在北京，由北京正普公司负责管理，其目标是成为中国最大的光盘销售平台，占有至少30%的市场份额。正普光盘分销商目前已经达到300家，到1998年6月份，组织规模至少达到500家，然后再用1年的时间，使正普光盘销售组织的规模达到1000家。

很简单，只要首次进货量不低于5000元，您也可以加入正普光盘销售组织。在这一组织内，您将享受到市场最低价，您可以在进货后三个月（游戏为两个月）内将滞销产品换为畅销产品或新产品。百万库存可以保证款到当天发货。在这一组织内，您可以与大家共享正普品牌，共享正普服务，共享正普资源。根据您的实际情况，您可以选择成立**正普光盘专卖店**，或成为**正普光盘授权分销商**。正普公司将对销售业绩良好的分销商进行大规模的广告支持。

正普光盘销售组织现已与国内外100余家光盘制作和出版商建立了良好的合作关系，经销的光盘品种达到1000多个，涵盖了全部国产和进口光盘。内容包括游戏、儿童读物、语言学习、课程学习、计算机学习、美术、数据资料、工具、百科和文化艺术等。

我们追求的目标是：

服务最好～品种最全～价格最低

北京正普电子技术公司 正普光盘销售组织总部

真电话：(010)62184176 62171155－3223,3939

寻呼：62025566－19987

E－MAIL：zipdisc@public.bta.net.cn

通信地址：北京海淀白石桥路30号正普公司(100081)

办公地址：园艺科技培训中心223室

(北三环联想桥南200米)

电子工业出版社——北京海淀图书城电子科技书店

邮购说明： 1. 汇款请寄：北京海淀大街36号北京海淀图书城电子科技书店邮购部收 邮编：100080；
2. 以下图书定价均含邮费(5%)，汇款同时请在附言栏内注明书代码、数量(或来函)；
3. 邮购电话：62534721 传真：62534720；
4. 见款后两日内挂号邮出。

我店集全国各大出版社最新**计算机资料，外语、家电、机械类图书，另有各种软件、光盘游戏**、请来函索取详细书目(免费)。我店同时办理批发业务。

编号	名称	定价(元)	编号	名称	定价(元)
H1	单片机的C语言应用程序设计	24.70	H68	商用WEB页面创建指南	64.10
H2	JAVA编程技术与技巧	26.30	H69	Win NT Workstating 4.0 Internet和联网手册	58.80
H3	手把手教您正确使用电脑工具软件	15.80	H70	看图例活学活用Windows NT网络	45.20
H4	精通Visual C++ for Windows 95/NT	42.00	H71	Windows NT Server 4大全	73.50
H5	怎样使用PHOTOSHOP	14.70	H72	C/CH程序设计大全	93.50
H6	综合布线系统工程设计	30.50	H73	网络多媒体开发与应用	50.40
H7	INTERNET Intranct防火墙	20.00	H74	Visual FoxPra 5开发使用手册	69.30
H8	NctWare到Windows NT的网络移植	47.30	H75	COI编程指南	34.70
H9	手把手教您使用中文Windows 95	15.80	H76	宽带网络技术及其应用	18.90
H10	UNIX参考手册	37.80	H77	PowerBuilder 5应用程序开发指南	63.00
H11	手把手教您用Auto CAD制图	18.90	H78	Linux的Internet站点建立与维护	30.50
H12	OFFICE新貌——WORD 97和Excel 97	31.50	H79	WINDOWS NT 4 WEB开发指南	52.50
H13	OFFICE新貌——Out look 97	22.10	H80	Internet Server安装与HomePage设计	17.90
H14	OFFICE新貌——PowerPoint 97和Access 97	21.00	H81	Delphi数据库编程自学教程	44.10
H15	NetWare局域网分析大全(第三版)	41.00	H82	PowerBuilder 5应用程序开发指南	63.00
H16	怎样使用压缩软件——ARJ、PKZIP、WinZIP	22.10	H83	TCP/IP实用技术指南	44.10
H17	JAVA编程与实例	50.40	H84	NctWare TCP/IP实现网际互联	44.10
H18	Visual C++ 4.2自学培训教程	23.10	H85	Internet培训教程	27.30
H19	VSAT网络	25.20	H86	Office 97中文版傻瓜书	33.60
H20	AutoCAD在建筑制图中的应用	54.60	H87	PowerPoint 97中文版傻瓜书	26.30
H21	计算机等级考试教程(二级)FOXBASE及应用	18.90	H88	Word 97中文版傻瓜书	33.60
H22	怎样使用Windows NT 4.0中文版	29.40	H89	Excel 97中文版傻瓜书	27.30
H23	手把手教您组装与维护电脑	17.90	H90	FOXBASE+与上机指导	21.00
H24	手把手教您用3DS制作三维动画	23.10	H91	Office 95中文版专家指南	27.30
H25	手把手教您使用Novell 4.XX网络	14.70	H92	MS-DOS 6.22中文版使用指南	20.80
H26	手把手教您使用Windows NT组网	22.10	H93	数据结构(C语言版)	23.10
H27	手把手教您活用电子表格Excel	12.60	H94	C程序设计	18.90
H28	WEB程序设计教程	44.10	H95	数据结构(C语言版)	23.10
H29	等级考试教程(一级)基础知识与操作技术	33.60	H96	Lolus Notes 4.5网络规划和配置技术	23.10
H30	新编DOS操作基本技能自学辅导	18.90	H97	LotusNotes 4.5在Internet/Intranet中的应用	27.30
H31	中文版Excel for Windows 95自学教程	26.30	H98	Lolus Notes 4.5系统管理	71.40
H32	Visual FoxPro 3.0中文版使用教程	29.40	H99	LotusScript Notes类库编程参考	65.10
H33	Visual FoxPro 3.0使用教程	20.50	H100	Lolus Notes函数和命令编程参考	44.10
H34	FoxPro及其在经济管理中的应用	21.00	H101	中文PageMaker 6.00实用详解	50.40
H35	Delphi FOR WINDOWS 95开发指南	58.80	H102	精通Lotus Notes编程技术	25.20
H36	EXECL 97中文版入门图解	20.00	H103	Lotus Notes 4.5的开发和应用	39.90
H37	Windows中文平台中文之星2.0的使用	13.70	H104	SOL Servce 6.5程序员指南	63.00
H38	386/486/586(PENTIUM)系统板技术手册	37.80	H105	异步传递模式的理论与应用	40.90
H39	NetWare局域网分析大全(第三版)	41.00	H106	精美Web设计指南	39.90
H40	NotWare到Windows NT的网络移植	47.30	H107	Visual Basic 4.0程序员指南	52.50
H41	精通UNIX	38.85	H108	Visual Basic 4.0语言参考手册	73.50
H42	C++语言及其程序设计教程(修订版)	21.00	H109	中文Visual Basic 5.0程序员指南	73.50
H43	C语言最新编程技巧200例	39.90	H110	PHOTOSHOP字体效果研究	92.40
H44	PowerPoint 95从入门到精通(第二版)	28.40	H111	电脑数码影像制作Adobe Photoshop	208.95
H45	Microsofe Exchange Serever从入门到精通	44.10	H112	新一代汉字平台UCDOS 6.0使用指南	39.90
H46	Windows 95中文版培训教程	27.30	H113	3D Stmlin三维动画全面速成	31.50
H47	微电脑绘图与动画制作	25.20	H114	高级电脑路设计软件Protel Advan Sch 3.x	49.40
H48	计算机实用维修技术	25.60	H115	中文之星2.5从入门到精通	50.40
H49	Office 97轻松入门	30.50	H116	3D STUDIO MAX基础教程续篇	50.40
H50	Word 97轻松入门	29.40	H117	3D STUDIO MAX基础教程	71.40
H51	Visual C++开发人员指南	67.20	H118	BTENCL三维图形程序设计	71.40
H52	看图例活学活用Windows NT网络	45.20	H119	全国计算机等级试应用训练(一级/二级)(基础)	16.80
H53	FroutPage 97实战解析	68.30	H120	UNIX操作系统——Linux使用指南	19.95
H54	WEB多媒体开发指南(含光盘)	78.80	H121	用Word for Windows 95创建Web页面	37.80
H55	组建与管理Web服务系统	29.40	H122	用Word for Windows 95创建Web页面	37.80
H56	Notscape 3使用指南	26.30	H123	TCP/IP网络管理	36.75
H57	Java语言程序设计大全	87.20	H124	最新电脑游戏攻关指南	19.40
H58	FroutPage 97轻松入门	26.30	H125	基本工具软件及其应用	5.60
H59	www Plug Ins技术开发指南	36.80	H126	计算机专业英语	7.90
H60	Internet信息查询技巧	27.30	H127	3D STUDIO MAX速成	21.00
H61	组建与管理Web服务系统	29.40	H128	Visual C++ 4.2编程实践指要	29.40
H62	NetWare 4.1轻松入门	27.30	H129	中文Windows 3.2实用教程	33.60
H63	中文Visual FoxPro 3.0使用与编程大全	73.50	H130	CGI实例导引(公共网关界面)	24.20
H64	Windows NT 4管理员手册	27.30	H131	Windows NT4中文版用户篇	37.80
H65	WINDOWS NT 4.0安装与配置手册	55.70	H132	Windows 95中文版入门与提高	36.80
H66	Web数据库的建立与管理	76.70	H133	3D Stuilio in Multimedia应用实例	26.30
H67	巧学活用Microsoft Office 97中文版	34.70			

亚仿新光碟隆重登场:《速度的诱惑》

※※亚仿公司的最新力作!幼教益智类是我们不变的选择,休闲类、娱乐类、工具类挥弋出击,再创辉煌,构筑成亚仿光碟新的风景线。

※《速度的诱惑》 ¥ 78元

探寻渊源,齐集各国名车于一碟,让您尽览世界名车风采;

※《中国话速成班》 ¥ 110元

情景口语对话,多种语言切换,辅助您轻松掌握标准普通话;

※《数学家之路》 ¥ 未定

由资深专家指导,是提高初中数学技能的更佳选择;

※《跟我学拼音》 ¥ 98元

学习汉字从基础训练入手,说普通话由标准语音起步;

※《实用中国旅游指南》 ¥ 88元

最权威的中国旅游资讯,是打开中国旅游文化与艺术知识宝库的钥匙;

※《小豆豆一千问》 ¥ 78元

由国外畅销儿童益智参考书改编,结合儿童教育心理学制作,是引导孩子们接触世界的好光碟;

※《小兔在幼儿园》 ¥ 78元

包括英语、计算、美工、音乐等十一种技能,是孩子们动手动脑的好机会;

※《趣味识谱》 ¥ 88元

步入音乐殿堂,塑造美好心灵,她将带您进入一个全新的音乐世界;

※《英语百日通》 ¥ 98元

纯正美语,听说训练,从字母开始直到弄懂弄通,助您成功;

※休闲系列: 各¥ 68元

包括《中国古代笑话》(一、二)、《中国古代寓言故事》(一、二)、《安徒生童话故事精选》、《格林童话精品》(一、二)、《阿凡提的故事》等八张碟,堪称休闲佳品;

※儿童益智系列: 各¥ 68元

包括《小兔度假村》、《儿童智力乐园》、《交互式动画故事》、《熊猫历险记》等四张碟,是儿童开发智力的好帮手;

亚仿光碟 您的益友

公 司:亚洲仿真控制系统工程(福建)有限公司

地 址:福州马尾青洲路9号;邮编:350015 电 话:(0591)3687452;传真:(0591)3683668



北京金山软件公司营业部
北京顶尖技术开发有限责任公司



作为金山代理商,将享受到市场最低价,并可以在进货后的三个月内将滞销产品换为畅销产品,更能得到广泛的广告支持。金山营业部现有光盘品种900多种,汇集中外名优软件,充足的货源使外地代理发货能迅速及时、准确无误。

金山系列软件: WPS97、金山影霸、金山词霸Ⅱ、剑侠情缘等。

计算机学习:开天辟地、用多媒体学Word、Excel、Photorbop等。

教育: 轻松背单词、英语听说直通车、树人、无师通、科利华小学/初中/高中。

微软(Microsoft): Office97、Win95、NT nerver4.0、Visual c++、Word、Foxpro5.0等。

游戏类: 乌龙院、神雕侠侣、地下城守护者等中外优秀游戏。

商务系统及财务软件:星城商管家、进销存管理、工资、固定资产管理等。

中文平台: 中文之星、四通立方。

杀毒软件: KV300、KillVRV杀毒软件。

英汉汉英翻译软件: 网际金典、阶梯网际译王、即时汉化6.0、朗道。

诚征全国各地代理 承办全国各地邮购

代理商

武汉金山分公司 王传斌
长春方大电脑 张玉琴
上海新华书店 陆介蓉
重庆电脑报 束平安
天津正版 马仲建
济南金石 王相友
山东东方 米京红
上海农工商 毛建伟
大连金田电脑商行 吕 志
吉林荣昌电脑 张耀峰
濮阳金龙电脑 刘艳玲
上海中创 余 虹
上海京电脑进出口公司 薛 杨
温州中联图书有限公司 蔡内利
西安天之网 王海英

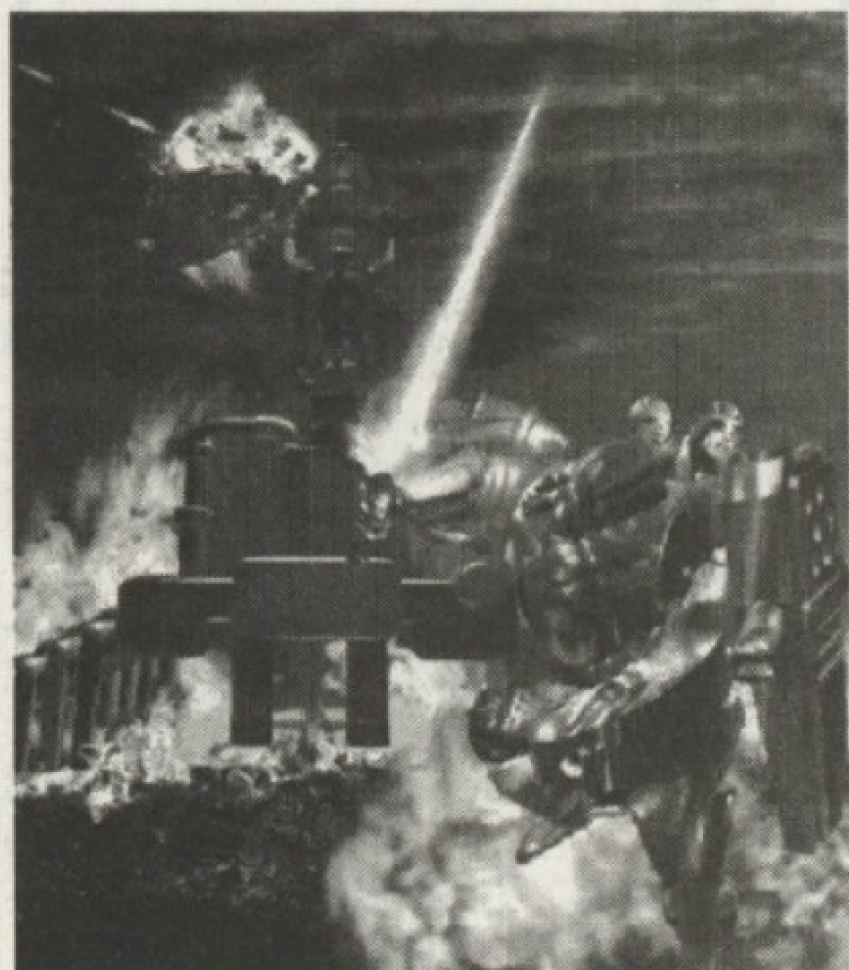
郑州信源公司 攀伟中
山东潍坊飞凌软件 李现乾
东营峰光电脑 李夫光
北京燕山电子技术 朱凌云
濮阳卓著科技 马春娇
河北京东方信息传播公司 翟 耀
山东荷泽大地电脑 赵 哲
山西奥凯 姚学亮
山西麦特 宋 猛
北京方庄 徐 杰
天津大天诚软件 马炳宏
唐山计算机教研中心 张国良
包头同惠电脑 王延起
合肥科学电脑 张 美
苏州方正 尹为平
青岛飞天新技术 刘 勇

长沙科教电脑 周洪波
汕头升平 潘芬奇
保定东恒计算机 李淑英
成都方正 韩 峥
济南四季 曹志军
长沙湘粤软件 龚湘京
长春三好 孙宏光
北京莲普 王 伟
山西铝厂办公室 李光武
北京美捷美 刘继文
北京北燕 田经理
南京泰隆 庞云杰
河南新乡白鹭化纤集团 李永喜
广东南软 马平湘
内蒙呼盟 许文涛
淮北六中 郭重阳

电话: (010)62648667 62612296 62612297 62612298 **传真:** 62612296 62612297 62612298

地址: 北京海淀区海淀路50号北大资源东楼1101(332中关村站) 邮编:100080

《97'电脑游戏攻略年鉴》一书上市



由中国兵器工业出版社出版的《97'电脑游戏攻略年鉴》一书介绍了百余部97年热门的电脑游戏。本书共分四个部分：

第一部分"97'经典及详细攻略"：汇集了97年三十余部全新PC GAME的详细攻略。

第二部分"精品回顾"：为了使读者对近年来之经典杰作也有所了解，我们特整理了近两年来三十余部经典游戏的详细攻略奉献给读者。

第三部分"游戏长廊"：为了使您对电脑游戏的全貌有所了解，特提供百余个游戏的介绍，供您选择。

第四部分"游戏天师"：教您各种游戏的修改密技，使您在游戏中立于不败之地。

本书的最大特点是：汇集了97年全部经典游戏的详细攻略及修改密技，并附有大量的精美插图，使您能顺利地爆机。在游戏中不但能够开发您的智力、增长知识，还会勾起您美好的回忆……

本书将于今年11月与广大读者见面，16开本，234页，其中黑白198页(70克胶版)，彩照36页(128克进口铜版)，定价：24.80元。欲邮购者从速。

邮购地址：北京海淀区半壁街南路2号院1305室(100081)
联 系 人：张世顺
联系电话：(010)68410611　66762929转3839
BP：68425588呼1913

多语言动态电脑辞典　　TechnoCraft 特科能软件

网际金典 Roboword V2.1　CDROM多媒体版开始发售！

真人发声、多国语言互译与先进的动态翻译技术的首次结合

● 纯正美语真人发声 ● 总数36万的高质量大型词库 ● 快速稳定的动态翻译技术
● 中日英多语言互译 ●免费附送互联网专用多国语言显示工具网际通览 Roboview
● 随盘附送微软浏览器 Internet Explorer ● 功能增强，价格不变！

网际金典 Roboword 为中日软件专家之精心奉献，其优秀的设计思想和出众的稳定性深得联想、同创、长城、大船电子、技嘉、GVC等OEM厂家的信赖(排名不分先后)。

标准版(中英互译)：138元　增强版(中、日、英互译)380元　康复医学版：298元　新版发行，以特别优惠条件征集各地代理

北京特科能软件技术有限公司
100080 北京海淀路19-1中成写字楼1328房间　URL:www.technocraft.co.jp
TEL：010-62613939(FAX)：62613311-1388　Email:roboword@mx.cei.go.cn

网络时代的电脑词典

何必东奔西走，圣比尔应有尽有！

圣比尔软件

SUMBILL

* 正版教学、游戏、语言、百科软件总汇
* 欢迎加入圣比尔软件销售连锁，前二十家连锁店享受特殊条件优惠
* 《大嘴英语》10月25日隆重上市，圣比尔软件独家总代理
* 圣比尔软件销售连锁开始正式运转，各地用户凭此页在下列连锁店购买软件享受8折优惠！

北京圣比尔科贸有限公司总部
地址：北京海淀区中关村南路4号华中大厦B16
邮编：100080
电话：(010)62610061　(010)62552749
连锁联系人：阎莹

天津塘沽圣比尔连锁店
地址：天津塘沽区信阳里17栋4门一楼
电话：(022)2571227
联系人：林　来

宏华圣比尔连锁店
地址：中关村南路11号宏华电子市场
电话：(010)62643670转804
联系人：李学来

国展圣比尔连锁店
地址：国际展览中心麦当劳旁
电话：(010)64664441转2089
联系人：马晓建

西直门圣比尔连锁店
地址：西处北冰河路11号图书音像城
电话：(010)62211133转3046
联系人：夏建东

声　明

北京计算机书店在本刊五至七月份刊登购书广告，现此店**因故关闭**，提醒读者**切勿**再向此书店汇款购书，特此声明。

读者调查表

姓名		性别		年龄		学历		爱好	
地址						电话		邮政编码	

1. 工作单位性质：
□机关 □大学 □中小学 □部队
□公司 □工厂 □其它

2. 拥有或使用计算机的型号：
□486以下 □奔腾级 □工作站 □其它

3. 对应用软件的需求：(可复选)
□家教软件 □办公软件 □工具软件
□系统软件

4. 喜欢什么类型的游戏(可复选)
□RPG(角色扮演类) □SLG(模拟仿真类)
□ACT(动作类) □STG(射击类)
□SPG(运动类) □TAB(桌上游戏类)
□RAC(赛车类) □AVG(冒险类)

3. 你是从哪儿获得本刊的？
□朋友 □书摊 □邮局

4. 选出你最喜欢的栏目：
(1)________ (2)________
(3)________

5. 选出你最喜欢的文章：
(1)________ (2)________
(3)________

6. 选出你最不喜欢的文章或栏目：
(1)________ (2)________
(3)________

广告咨询卡

我在贵刊____年第____期的 □彩色 □黑白 □版花设计广告中看到________公司(厂家)________产品(技术信息)，希望：□购买 □索取资料 □询问价格 □参加培训

读者姓名：________ 年龄：________ 职务： 从事工作：________

工作单位：________

通信地址：________ 邮编：________

TOP TEN 选票

姓名	年龄	我喜欢的5个游戏	最想看的攻略
		1.	
性别	游戏龄	2.	
		3.	
榜评：□有 □无		4.	
邮编：		5.	
地址：			

选票规则

★请您将最喜爱的游戏放在首位；
★所选游戏必须为已发行的PC GAME；
★所选游戏不可超过5款，可少选；
★所选游戏若为英文版，请注明英文；
★填好后，贴在信封背面，复制有效。

晶合实验室

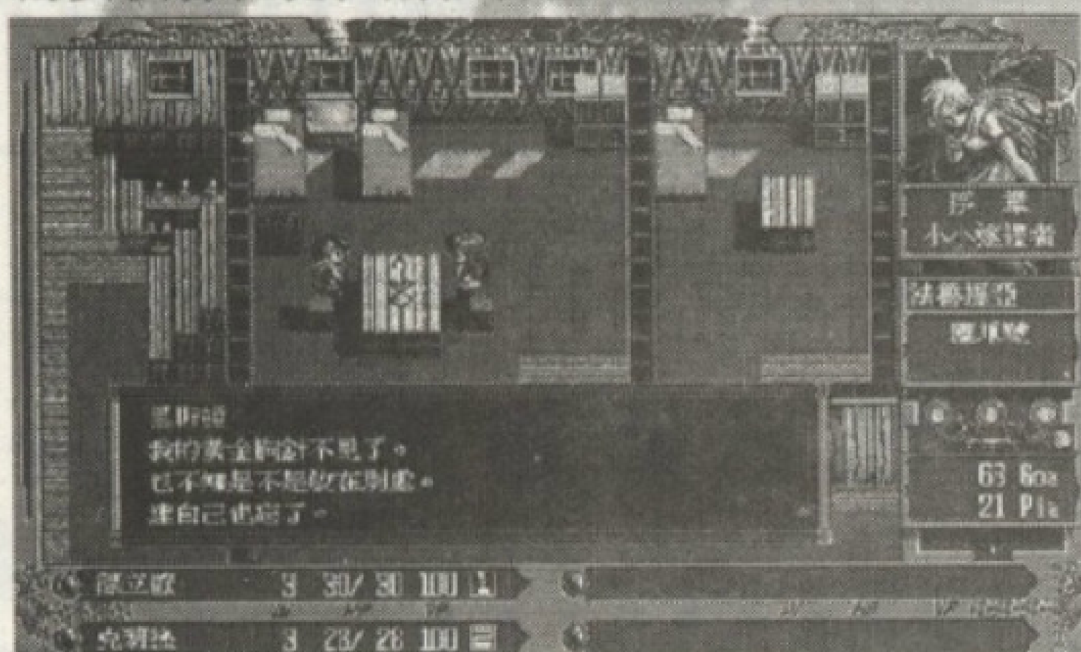
●请将选票寄到：北京和平门邮局3056信箱 大众软件杂志社收 邮编：100051
如有榜评，请在榜评末尾写清通信地址。



引言　红颜忧黎众　白发为苍生

不知从何时起，越来越多的人曾在街上某个角落遇到过一个带着一抹淡淡的忧郁，有着一头略显浅紫的银白长发的少女。她不分日夜地踏遍世界各处大街小巷，唤起每个人对明日的觉醒。她所经之处，都留下了关于她的种种传闻。

她有预知未来的能力，所以，从她一出生就注定是个魔女。好的预言灵验了，人们就赞美她；然而，坏的预言一旦应验，人们便毫不留情地咒骂她是个魔女。渐渐地，人们开始叫她——“白发魔女”。这是在没有教堂与庙宇存在，更没有所谓的魔法的时代，在众人认为魔女的存在是一种惊恐与畏惧象征的时代中所发生的故事。不久之后，白发魔女消失了，就像她的出现一样，没有人知道她突然消失的原因为何。只有那些传闻依然在各地不断地流传着——很久以前，有位被称作“白发魔女”的女孩曾在提拉斯依鲁世界中旅行……



序章　小小巡礼者

话说在提拉斯依鲁大陆上的法鲁提亚王国有个临海的美丽村庄——拉克比库村，村里有个古老的传统，就是年满十四岁的少男少女必须到分布于大陆五个地方叫做“夏路”的神殿中，参观分别代表地、水、火、风及天空的五面魔法镜子。只有经过这趟代表成人仪式的巡礼之旅后，才被承认是真正长大成人了。而明天，就是从小一块玩到大的少年杰立欧与少女克莉丝出发的日子。

由于家里的草药存量不足，克莉丝的妈妈要克莉丝去村西草原采些草药回来。不料半途中遭大野猪的追赶，幸好出门狩猎的杰立欧正好经过，奋力杀死野猪救出了克莉丝。克莉丝本以为杰立欧是专程来救她的，但后来发现原来只是为了做野猪肉火锅而来的……

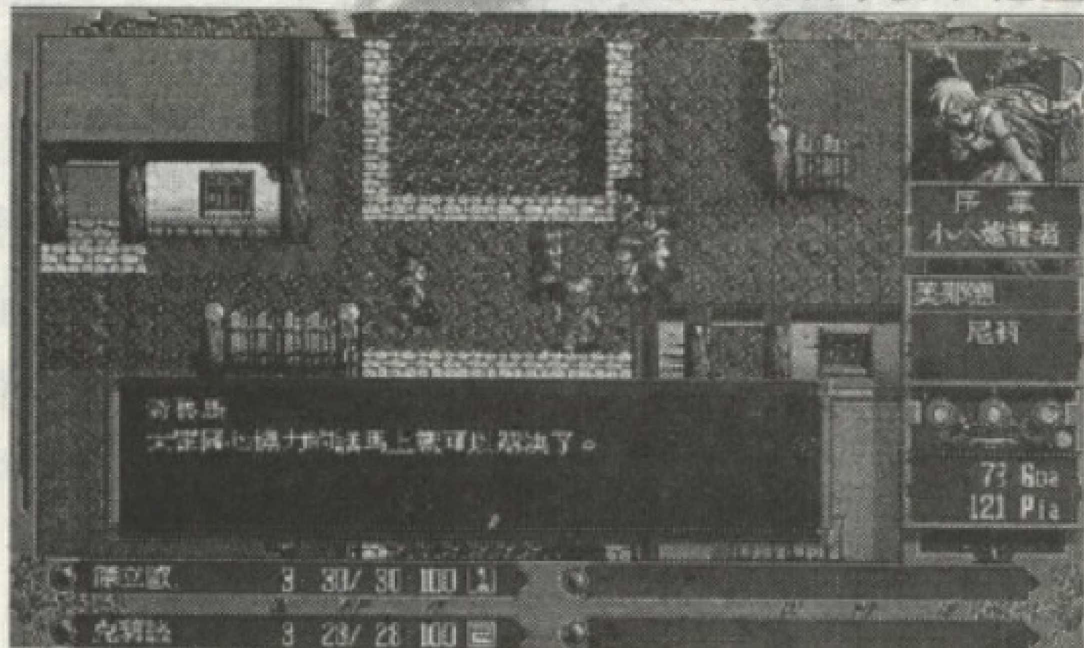
回村之后，杰立欧和克莉丝一起来到村长家，听村长特利塔叙说明天开始的“成人仪式”的由来及旅行的行程路线。最后村长说道，这趟旅行的意义不只是要完成巡礼，更重要的是从中体会到全新的经验。村长夫人贝鲁娜也告诉两个年轻人，在旅行中不但能看到魔法镜子中所映出的美丽景色，而且与途中那些真挚纯朴的人们之间的交往，以及美好丰富的冒险回忆也是没有任何其它事物所能取代的。就让艰苦而又充实的旅途生活来点燃那值得歌颂的青春岁月吧！

告别了村长，二人各自回家，与家人共度离别前的一夜。第二天早上，村里来了一位美貌的女吟游诗人嘉拉，在广场上朗诵吟唱，将全村人都吸引过来。而与嘉拉同行的旅人库兹趁此时机跑到村长家去偷银色短剑，得手后便来找嘉拉一块逃走。众人这才醒悟过来，他们是一群假扮吟游诗人的小偷，赶忙前去追赶。那两名小偷慌不择路，正撞上迎面而来的拉布老伯，惊慌中将银色短剑丢在路上。特利塔村长将这把失而复得的短剑交给了杰立欧，告诉他们短剑就是巡礼者的证明，没有它将无法继续旅行，所以必须小心保管。接着村长主持了送行典礼，两位年轻人挥别众多父老乡亲，踏上了巡礼的旅程。他们迎着初升的朝阳大踏步地向前方走去，



第一个目的地是提纳，找到提纳的贤者后，就能看到第一面代表水的魔法镜。

二人走出不远，经过一间小茅屋，原来这就是拉布老伯的家，拉布老伯送给克莉丝一柄拉布之杖。继续向东，来到了“绿的草原”，在那里遇到一位名叫西浓的人，正带着家人从安比须国来，要前往拉克比库村找拉布老伯。交谈中，杰立欧与克莉丝得知原来拉布老伯是位了不起的大魔法师，当年曾助西浓赶走狼群，救下他全家，



所以此番西浓特地携家人一起赶来拜谢这位老人家的救命之恩。同时西浓告诉克莉丝，拉布既然把魔法杖赠予她，说明定是觉察出她拥有很好的潜质与能力，经过旅途的种种锻炼后将会大有成就。

与西浓一家分手后，向东一路来到水晶湖，在水晶湖的吊桥前碰到守桥的伊利。伊利说因为吊桥断了，所以必须向南绕道而行。二人依言南行来到水晶湖畔，被眼前的美丽景象吸引住了。克利丝要杰立欧帮她找一块漂亮的白石头，杰立欧费尽千辛万苦，终于在湖中找到白石。戴上白石的克莉丝不但更加漂亮，而且魔法防御力也提高了不少，二人真是又惊又喜。而后穿过卡查洞窟，来到了提纳夏路。

进入神殿后，在最左上角的房间里找到提纳的贤者。贤者一眼瞧见银色短剑，便知是进行巡礼之旅的少年们。一番亲切的寒暄过后，贤者带着两个年轻人来到放置魔法镜的圣殿。杰立欧与克莉丝进入里面，发现中央有一盆清澈的水，原来这就是代表水的魔法镜。杰立欧将银色短剑放在台上，镜中反射出奇异的景象——起初是一片鸟语花香和晴朗湛蓝的天空，然而不久后突然笼罩在一片阴暗恐怖的气氛中，似乎预示着某种不幸即将降临。两人出来后便把所见之景象告诉贤者。贤者推测也许是这面魔法镜对此次巡礼之旅表示出某种不安吧，或许下一个夏路的魔法镜就会出现美好景色，并告诉二人下一个目的地是提古拉，那里有代表“地”的魔法镜。离开提纳夏路后，发现水晶湖上的吊桥已经修好了，那么就不必再去走那条满是怪物的卡查洞窟了。与守桥的伊利道别后，二人向下一站提古拉进发。

沿着水晶湖畔的小道一直向北走，穿过小海滨来到小城拉古奈。进城后两人计划一下路程，决定从这儿搭船前往尼莉。来到泊船处，正巧大船鹰爪号靠岸，杰立欧和克莉丝被下船的人潮冲散了。杰立欧在城中四处寻找，向居民打听克莉丝的下落，但一无所获。在城门口处，杰立欧发现有不少士兵正在搜捕逃兵，之后无意中从武器屋老板达朗口中得知一暗语“爱哭的杰立欧”，原来那是躲在武器屋仓库中的克莉丝要老板告诉寻找她的年轻人的接头暗号。果然杰立欧在仓库门前说出这句暗语后（尽管他很不愿意说），克莉丝便开门现身了，二人终于重逢。克莉丝告诉杰立欧，她为了掩护两名从军队里逃脱的百姓——巴杜与杰伊，所以才躲在这里。由于杰伊病重，巴杜交给杰立欧100匹昂，要他到药屋去买药。尽管腹中醋意不少，杰立欧还是立即上街了，从药屋老板莉娜处买到特效药，治好了杰伊的病。

助人渡危之后，二人又在城中巧遇克莉丝的叔叔哈克。交谈中得知哈克穷其半生在研究白发魔女的生平和她留下的种种预言，因此被人们叽笑为怪人。这时邻居考其上门逼债，哈克赶紧趁他忙着搜柜子时从后门溜走了。而正在此时，耳边传来船的汽笛声，两人急忙赶往泊船处，准备登船前往尼莉。

上了鹰爪号客船后，杰立欧向船边水手波斯伊鲁说明了身份——巡礼之旅者，并出示了银色短剑，于是获得了免费乘船的“优待”，但有个条件：男士要去清扫船舱，女士要到厨房帮工，若想偷懒，丢下海去喂鱼！#※$★‰&……。接着波斯伊鲁带领二人去船长室会见吉鲁巴船长，船长见面第一句话便宣读了一遍鹰爪号的“座右铭”：没有工作的人是没有饭吃的。



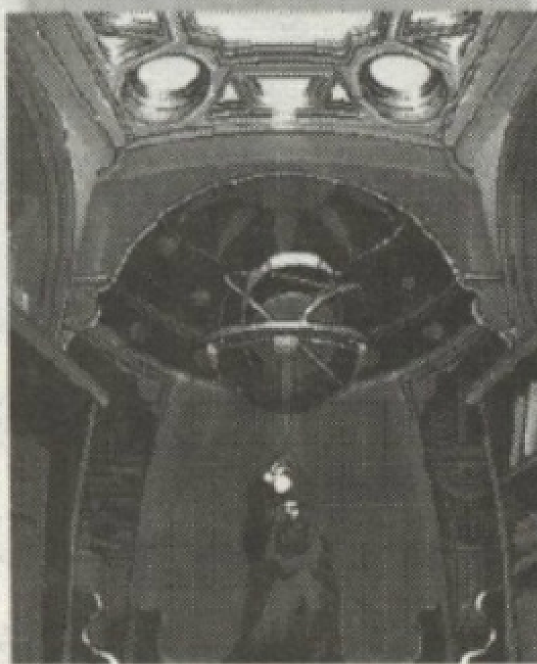
波斯伊鲁将二人领到为他们安排好的舱房，看着那整洁别致的房间布置，克莉丝不禁情思暗涌——如果这是我和杰立欧的新婚旅行该多好哇……然而兴味俱佳时总有扫兴之人出来搅局，没想到嘉拉和库兹这两个骗子刚巧也在船上，并且就住在杰立欧二人舱房的隔壁。他们听到了杰立欧两人的谈话，便暗中计划要偷走那把贵重的银色短剑。

接下来便开始第一天的工作，杰立欧的任务是清扫船上的八间舱房。在船长室中可以看到航海日记与航海图。在客人的舱房中，杰立欧结识了几位船上的客人——新婚夫妇罗加与德斯，还有富豪黑斯顿。打扫完所有房间后，又去厨房探望一下克莉丝，然后找波斯伊鲁

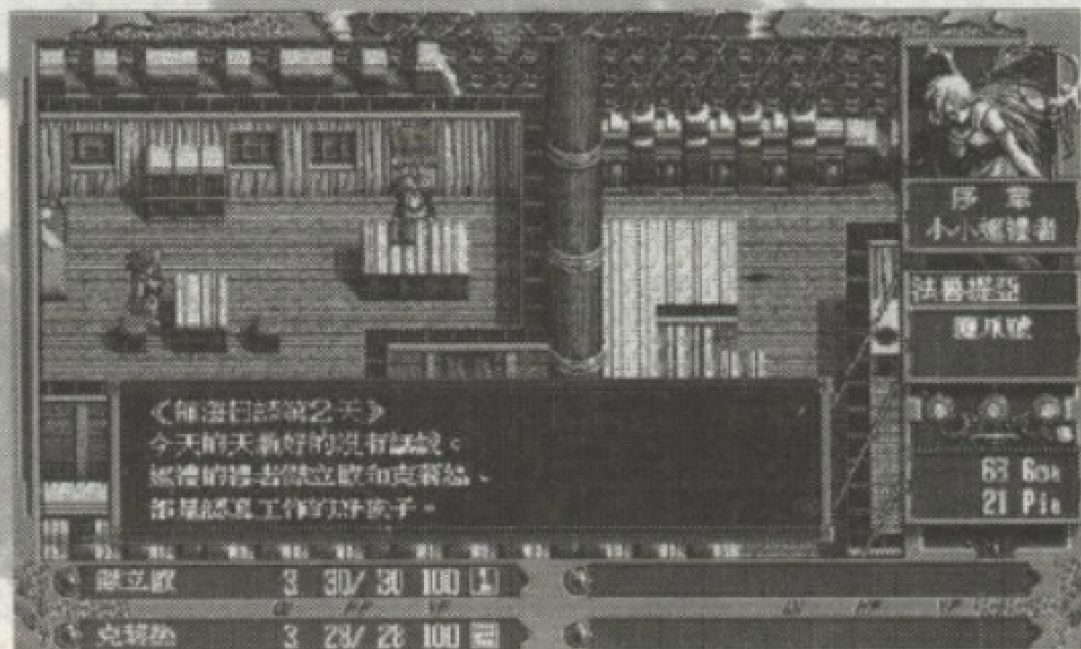
去船员室吃饭。但由于今天的饭菜是由克莉丝掌勺，所以味道……用完餐后回舱房休息，就这样结束了鹰爪号上的第一天。

次日，杰立欧的工作是清扫甲板。干完活后，波斯伊鲁叫杰立欧去船长室看看有没有其它工作可做。然而吉鲁巴船长不在船长室，于是杰立欧上上下下地四处寻找，终于在甲板上找到了他，吉鲁巴船长让杰立欧代替水手卡顿在船首监视暗礁及航行的状况。就在杰立欧执勤期间，船上发生了失窃事件，罗加的怀表和他夫人德斯的外套被偷了，于是杰立欧又自告奋勇地从船长处接下了调查工作。

年轻人总是活力十足，干劲冲天。杰立欧接下调查任务后立即到船上各处查探，经过厨房时，克莉丝与厨师长刚好由别处回来。克莉丝突然发现厨房桌上的鱼不见了，便误以为是杰立欧偷吃了。杰立欧赶紧解释并告诉她船上发生失窃的事，克莉丝听后认为将窃贼找出来是巡礼者的责任，于是回房换装，同杰立欧一起展开调查。两人先到船长吉鲁巴处询问一番，然后到各个舱房依次调查了一下，其中富豪黑斯顿声称其黄金胸针也被窃了。最后来到船底二层，与正在收拾集装箱的波斯伊鲁谈话。忽然大家闻到一股鱼腥味从舱底传来，波斯伊鲁立即冲下去查看。就在此时克莉丝突然发现哈克叔叔竟然躲在木桶堆中想偷渡，刚下船底的波斯伊鲁听到了上面的说话声后赶紧走上来，并将哈克带到船长室。吉鲁巴船长虽然看在克莉丝的面子上原谅了哈克叔叔，但仍要将哈克暂时监禁在空舱中。另外，吉鲁巴告诉两名少年他已收到分别从路德城及纳鲁贝城发来的两张通辑令，前者通缉的是男女两人，而后者则通缉一个绅士打扮的中年人。那男女两人很像住在杰立欧隔壁从不露面的两位旅客，于是吉鲁巴率众前去查看，但嘉拉以晕船为由拒绝开门。船长让杰立欧与克莉丝去船长室取晕船药，来到船长室却发现药已用完，船长只好再叫二人去舱底找找看。走入阴暗的舱底，杰立欧与克莉丝发现了偷鱼的元凶——三只大老鼠。杀死恶鼠后，二人在舱底左下角找到了治疗晕船的止醉药。回到客舱时，却发现船长以及所有船员都突然“睡”着了，由于没有人控制航行，船已开始偏离航线。最后两人在甲板上用排除法将所有线索整理了一下，得出如下结论：1. 小偷的真正目的是“盗取客人的东西”；2. 已经偷走了“外套和表”；3. 作案手法是“放安眠药在红茶中”；4. 小偷是“富裕的黑斯顿”！



原来黑斯顿便是纳鲁贝城通缉令上通缉的 A－14 号，杰里欧在黑斯顿舱房前看见他正欲携赃逃走，便一路追赶至甲板尾部。黑斯顿正想跳海逃离，却不料被突如其来的绳索套去了行李包，原来是库兹与嘉拉二人施的手段。黑斯顿一看不妙，只得跳入同伙接应的小船逃走了。这时众人发现鹰爪号正漂向海中巨兽“格路卡”的巢穴，克莉丝想起哈克叔叔懂航海，于是将哈克找来。哈克果然不负重任，指挥船上能够行动的嘉拉、库兹以及杰立欧、克莉丝分工合作。一夜辛苦忙碌后，终于将船驶回航线上，并且顺利抵达尼莉港。最后，吉鲁巴船长对两位少年的帮助表示了感谢，并慷慨赠送 100 匹昂及一瓶止醉药。上岸前，波斯伊鲁告诉少年们其实船长每次都会给巡礼的旅人一个工作，目的是要让他们明白世上没有不劳而获的道理。



告别相聚多日的船员们，两人进入尼莉。尼莉港属于美那德国，异国风情自是别有一番风味。由于长年欠收的烦恼持续困扰着这里的人们，许多人便认为是白发魔女的咒语所致。仔细打听下来，原来是白发魔女在 20 年前来访尼莉时曾预言过，将来此地会发生严重的欠收，但当时的国王不肯听信其预言，结果在毫无准备的情况下终于使这次欠收演变成了一场天灾人祸。

在过桥时杰立欧突然被迎面跑来的小孩撞倒，银色短剑因此掉入河中，因为河水太深而无法下去拿。二人正在河边苦恼时，热情的村民纷纷赶来相助，一起潜入水中帮二人找回了贵重的短剑，两个少年此时领悟到了一方有难八方支援，以及齐心协力、事半功倍的道理。村民们还邀请二人去家中作客，并赠送白石一颗。尼莉的镇长拉斯帕想托少年们带一封信交给邻村阿鲁地的村长，拜托那位村长让更多的商人来尼莉以促进繁荣。由于两人已明白了困难时应互相帮助的做人道理，便爽快地答应了镇长的要求。带着信离开尼莉，沿着潮骚之路，不多时便来到了小村阿鲁地。

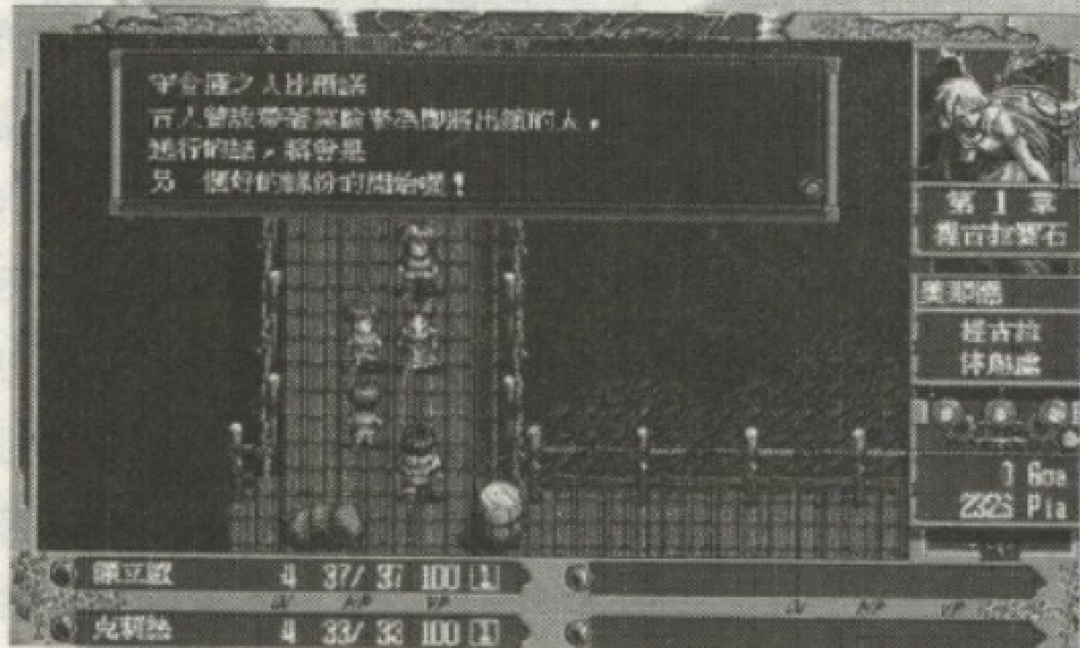
把尼莉镇长的信交给阿鲁地村长那达鲁后，从村妇沙利娜口中得知去奇塔村的路因山崖崩塌而无法通行，又由于海滩被海豹占领，因此船只也都不能出海，若是

有海豹之饵的话或许可以将它们诱开。在阿鲁地村东边的圣诞树木原中，二人发现村中的米格鲁爷爷因扭伤脚而无法行动。回村通知他的儿子托伯来背他回家后，米格鲁爷爷命令托伯载杰立欧二人到尼格鲁岛的提古拉村，但由于海滩上海豹的阻挠，使他们无法上船。杰里欧回到村里，在旅馆中遇见刚来到村子的商人波鲁贝，由他那儿意外地得到了海豹之饵。回到海滩，将饵丢入海里，趁海豹跳下海时，他们迅速登上塔拉塔号出发了。

在船上用罢饭后，在舱房里有部长篇小说《船长德曼士的大航海》可以阅读。和托伯聊了会儿天，两个少年来到木桶堆放处，不禁由此又联想起曾躲在木桶中欲偷渡的哈克叔叔。回到甲板上，却看到可怕的一幕：尼格鲁岛的海边有个巨物正向南方移动。托伯认出那就是传说中可怕的海兽格路卡！

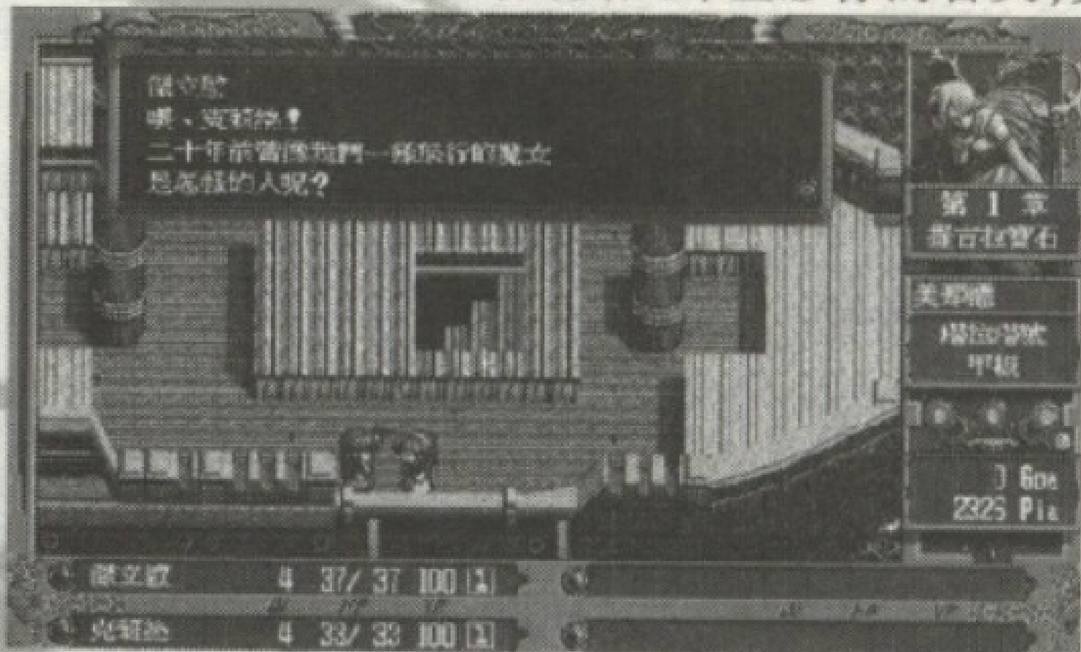
第一章 提古拉宝石

就在塔拉塔号驶近尼格鲁岛时，忽见一只独木舟迎面而来。然而任凭杰立欧怎样喊叫，舟上之人就是不理，与塔拉塔号擦身而过。虽然大家都感到疑惑，但也不知其所以然，只好先靠岸再说。上了岸，托伯表示愿意等少年们办完事后，再接他们回去。谢过托伯后，二人走上尼



格鲁岛。在泊船处遇见尼克，他说他的朋友罗提独自驾着独木舟要去打倒可恶的海兽格路卡，二人这才明白原来那就是刚才海上遇见之人。由泊船处进入提古拉村，发现由于海兽格路卡的袭击，村中已是一片残破景象。继续前行，路遇难民艾美娜母子，由于无家可归，母子俩欲去大陆投亲。热心的杰立欧让她们在仓库中等候，日后一起搭塔拉塔号回航。找到提古拉村长艾利克后，他告诉二人许多往事——20年前白发魔女曾到访，她告诉村人可以去洞窟采集泥炭来过活，而不必全村所有人都靠这点渔业为生。同时她也预言过将来的隐灾：“当大地不再有稻穗可收获时，人们的哭泣声将飘过海越过山……”

向北出村来到矿区，矿工班为少年们指路：向北直走可到泥炭的炭坑，向东则是提古拉夏路。少年们在夏路里找到提古拉的贤人，他说如果没有魔法镜的保护，夏路神殿肯定会被海兽格路卡毁掉。杰立欧在这面代表“地”的魔法镜前放下银色短剑，首先看到了一片海与天空的景象，接着格路卡带着海啸出现，最后是一不明物体发出强烈的红色光芒，两人看后均感觉心情十分灰暗、沉重。从神殿出来后询问贤人那些影像的含义，贤人



认为，影像的形成是观看者的心态，以及之后所体验的未来等各种因素的综合表征，未必就是事实，所以不必过分担心，最重要的是笑着面对未来，即便是大风大浪，只要有信心就一定能战胜。下一站是伊格尼斯夏路，到那里或许可以解决以前的疑问。

杰立欧和克莉丝回到提古拉村，打算为灾难中的人们做点什么，村中科比叔叔请求两位少年帮他到泥炭的沼泽找回三颗宝石，同时告诉二人大颗的宝石因为在泥炭中浸得太久，容易爆炸，千万不要去碰。

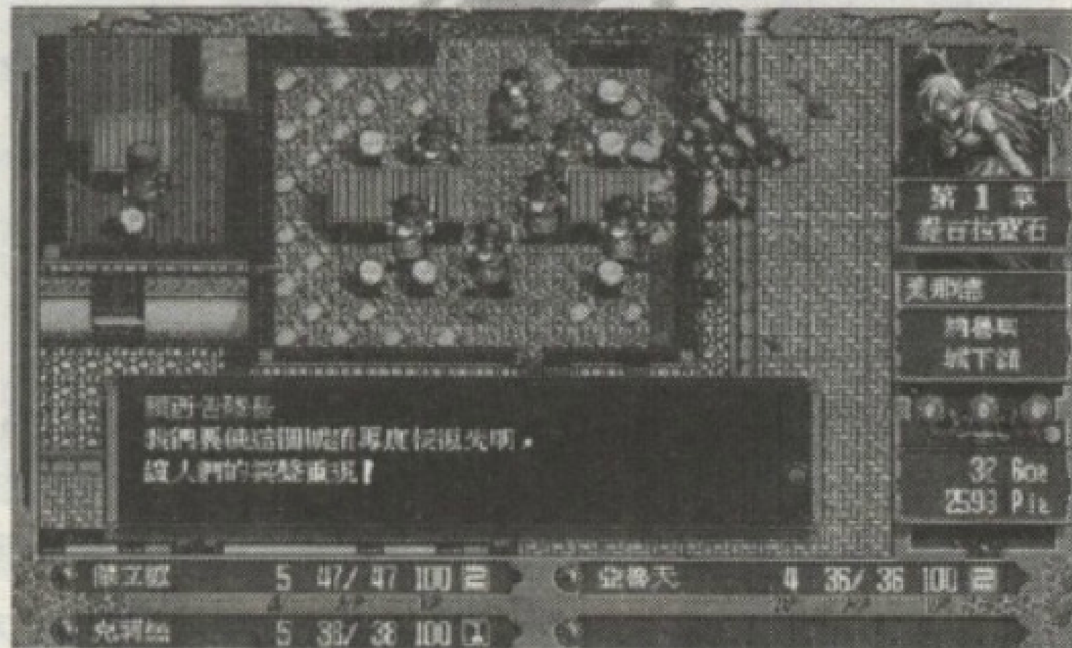
二人进入泥炭矿坑，在这里认识了许多善良的矿工。来到炭坑地下三层的沼泽中，于插旗杆处找到了三颗火鹤石。不料准备离去时发生了地震，崩塌的土石将通道阻塞。就在二人束手无策之时，众多矿工赶来相救，他们告诉杰立欧去找变大后会爆炸的火鹤石，兴许能炸开土石。一试之下果然成功，众人正准备离开，却发现刚才的爆炸又将主通道上的土石震了下来，大家再次被困。矿工们以不畏困难的乐观精神，重新鼓舞起已经垂头丧气的两个年轻人的信心，大家一起努力，终于战胜了天祸，成功地逃出矿坑。

回到提古拉村，把火鹤石交给科比叔叔。科比回赠了两个勇敢少年一颗火鹤石及100匹昂。走回泊船处，会合在仓库中久候的艾美娜与伊塔母子，一同乘托伯的塔拉塔号离开了尼格鲁岛。



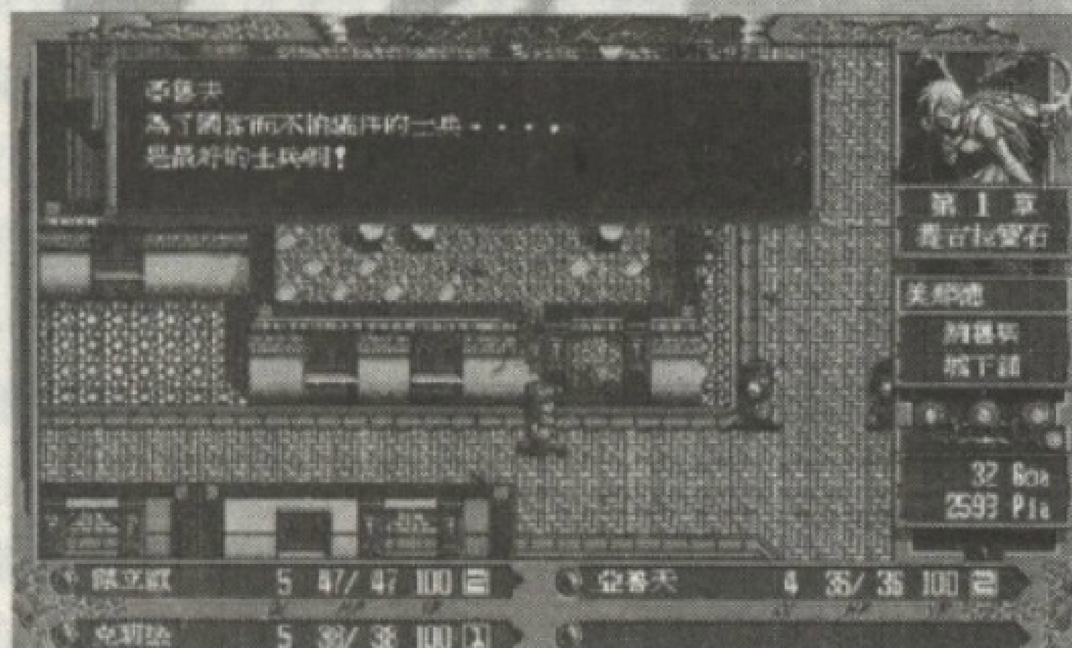
伊塔由于晕船而躺在船舱里，杰立欧取出身上的止醉药给他服下，治好了他的晕船症，艾美娜为表示谢意赠送二人一袋干燥麦。船在一处断崖旁停了下来，杰立欧两人从桅杆爬上了悬崖，而艾美娜和伊塔等人则继续坐船往尼莉。

从这块叫不乐岬的山崖往西走，进入圣诞树木原的后半部，正好绕过了从阿鲁地到奇塔通道上的那片山崩区域。一直向南行来到奇塔村，这里的村子也遭到了格路卡的袭击，而且听说不远的美那德国首都纳鲁贝也受到海兽侵袭。奇塔村村长波勾利正为大发难民财而高兴，两个少年和他进行了长谈，终于说服他善待难民。在村东岸边有位男子名叫亚鲁夫，少年们慷慨地拿出干燥



麦充实他空虚的肚子。和他交谈后，得知他要前往杜耶路城，将经过纳鲁贝，恰好与少年们同路，于是三人便结伴而行。

三人来到纳鲁贝城门口，遇士兵拦阻。亚鲁夫用当地的“土办法”赢了士兵们，于是三人顺利进入城下镇。镇里大部分已被倒灌的海水淹没，尚存的建筑物也被破坏得满目疮痍，镇民们正在重建家园。小女孩欧利比教了杰立欧一句咒语：“精灵啊！守护旅人的精灵啊！这个大地的有心人啊！一起来守护这里吧！”她说这是 20 年前白发魔女教的。纳鲁贝城中的美那德国王诺鲁迪克已带着随从逃往杜耶路，这引起了市民们的不满，他们认为国王应与百姓同甘共苦才是。与懦弱怯死的国王成鲜明对比的是，三人在此见到了一批下定决心保家卫国的真正军人们。亚鲁夫称赞道：为了国家不怕牺牲的士兵是最好的士兵，是最可爱可敬的人！

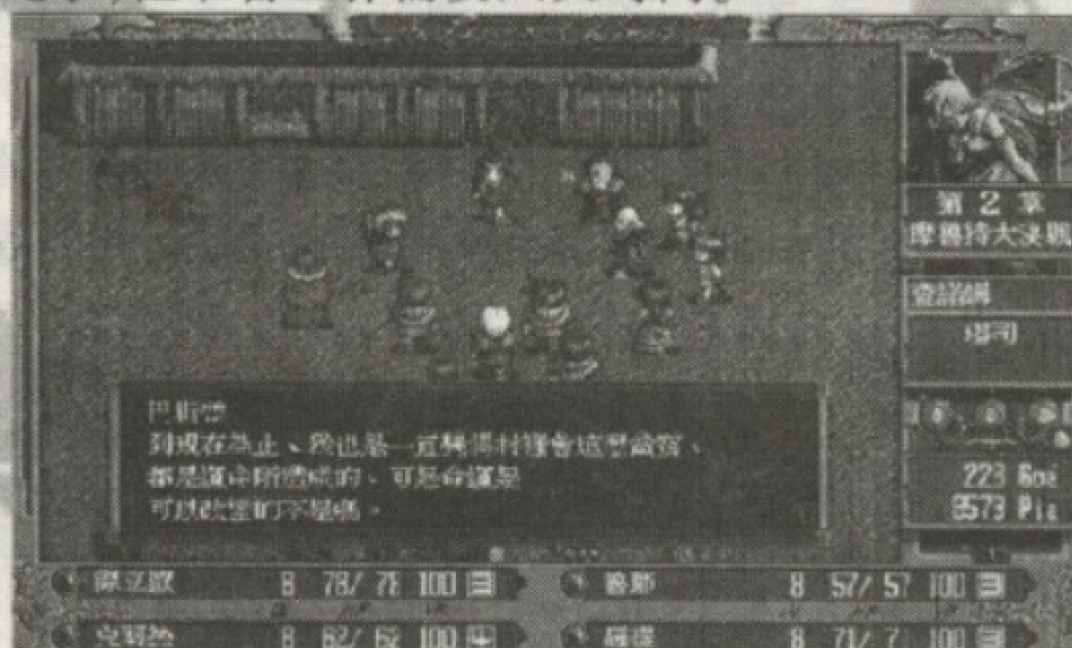


三人进入纳鲁贝城堡，遇见了那位欲找格路卡报仇而追踪至此的罗提，但随即人又不见了，少年们可真为罗提的安危担忧啊。城里的一位老人乌卡那告知杰立欧等人，白发魔女曾预言格路卡下一个破坏的目标将是邻国安比须，要他们顺道去警告那里的人们。

离开纳鲁贝，经过肥水街道，来到托帕兹海岸，在那里遇到正在与魔兽可迪古战斗的罗提。罗提告诉杰立欧白发魔女曾留下预言：“一切的灾难会首先从山岳和海洋出现，而都市将化为瓦砾”。他正准备去帮助世人并消灭格路卡，四人志同道合，于是兵合一处。

沿着拿比斯街道向南行，不多时来到杜耶路。在停船处向船夫山多司打听，得知格路卡正在东边罗普岛上熟睡。由于无船驶往罗普岛，所以只能经由查诺姆国走陆路了。

从城里的洁内婆婆处得知，白发魔女的真名叫耶鲁杜，她曾说过没有办法阻止格路卡，唯一能做的就是点燃街道的灯，让道路来指引人们。“灯”指的应该是火焰，让成排的火把将格路卡登陆的地方由安比须国的摩鲁特引到别处，便能设法将其围歼。众人想到此处，打算劝美那德国王帮忙准备火把。由于亚鲁夫与国王的卫队长拉托雷是旧识，所以很快得见国王诺鲁迪克。国王答应了此事，但准备工作需要六天时间。



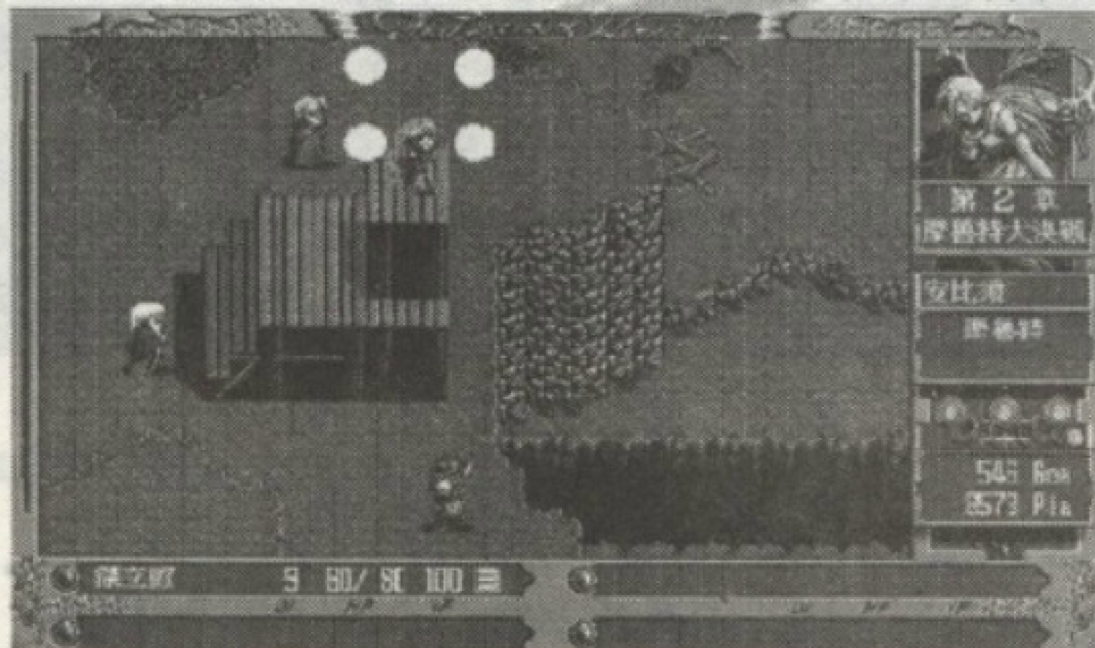
当众人在旅馆里休息时，一位叫磨力森的老人来找亚鲁夫，此后亚鲁夫留下一只亚鲁夫之戒后便悄悄离去了。三人收下戒指启程上路，经过双龙谷来到双龙谷关口，过了关口便是查诺姆国了。在这里碰到一位欲去达斯城豪赌的老人鲁耶，因为顺路，所以便与杰立欧三人结伴而行。

第二章　摩鲁特大决战

一行人日夜兼程，来到了查诺姆王国的著名赌城达斯。一进城中，鲁耶马上离开队伍直奔赌场。在官邸后方发现几名卫兵正欲将两个贪玩的小孩当作小偷抓起来，克莉丝挺身而出，喝退了卫兵。在赌馆二楼，杰立欧看见老鲁耶正赌得兴起，不肯收手。旁边的赌徒马雅与少年们交谈了片刻，利用杰立欧的年少稚嫩，竟耍卑鄙手段赢去了他所有的钱及银色短剑。鲁耶老人见状立刻过来训斥了少年们一顿，并要他们先回旅馆，他来解决此事。果然过不多久鲁耶便带着银色短剑和被骗的钱回来了，他再次告诫三个年轻人十赌九骗，不明内幕千万不要下手，沉迷于赌局中会将一生都输去！说完便带着少年们来到官邸，找到巴浓大人，将从赌馆赢来的钱全交

给了巴浓。原来他是把赌馆四处骗来的黑心钱重新拿来帮助受穷受苦的人民，让他们买透明豆的种子去耕种，从而富有起来。在巴浓家的仓库里取了三袋透明种子，鲁耶领着少年们离开了官邸。

在达斯城南面的毒沼地带中，众人遇见老婆婆康诺瓦。婆婆说她曾见过白发魔女耶鲁杜，那时耶鲁杜约么



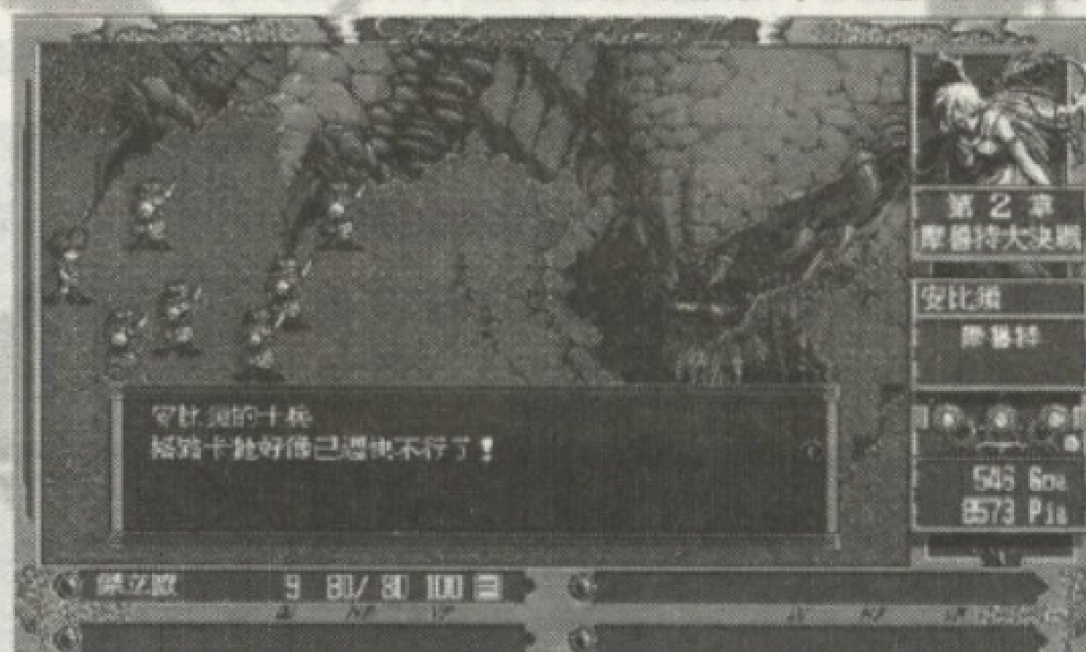
18岁左右，有一头略紫的银发，是个文静的好姑娘。她能预知未来，并一直告诉大家不要绝望，不要向命运低头。20年前其实没有这片毒沼，它是产生于达斯人贪得无厌的赌欲，耶鲁杜预言过："心和大地的草木是息息相关的"。告别了康诺瓦婆婆，一行人向南穿过毒沼来到塔司村。

塔司村中一片贫瘠，村民也已丧失了进取心，众人见状便将透明豆种子交给村长拿普。拿普说，一年一次竖琴家吐鲁巴来村子演奏的时候，是改变村民心态、重新振作的最佳时机。在回达斯途中，众人遇见遭魔兽袭击而遗失竖琴的弹奏家吐鲁巴。大家一起帮他找回了竖琴(在水道左方一堆水草中)，并一起回到塔司村。果然吐鲁巴的到来为塔司村带来了活力与生气，村民们都兴致勃勃地等待聆听他的美妙琴声。谁知演奏刚进行了不久，琴弦突然断了，使得村民们感到他们的不幸一定是一个无可挽回的诅咒，因而更加没了斗志。所幸杰立欧等人到库诺瓦婆婆住处的左边，从小男孩巴比处拿到可充当琴弦的钓鱼线，使得吐鲁巴能够继续他的演奏，美妙且振奋人心的乐曲终于再度鼓舞了塔司村的村民，为他们找回了进取心。回到达斯城门口，巴浓大人正好在等鲁耶，于是少年们就此与鲁耶老人分手，动身赶往摩鲁特。



从达斯村出发向南走，经过三都桥，众人来到了安比须国的吐特城堡。由于格路卡日益接近摩鲁特，所以守城堡的士兵们奉命禁止行人前进，许多旅人都被困在这里。旅馆里的客人巴西教了少年们一个出堡的办法：从北边了望台的左侧引诱卫兵接近，再马上从了望台右侧冲出城堡大门。依计出堡后，沿着爱路察海岸向东北方一直前行，三人终于赶到港城摩鲁特。

在摩鲁特城门口，一行人再度被士兵阻挡在外。杰立欧拿出亚鲁夫之戒给卫兵看，原来戒指上有安比须国王家的徽章，不料却无端被怀疑成假扮旅人的盗贼而被扭送人军营，幸好半途上遇到亚鲁夫本人，众人才被释放，原来他就是安比须国国王。亚鲁夫告诉少年们，他已经做好迎击格路卡的准备。在东边的帐篷里找到魔法师马吉沙，她年幼时曾得到白发魔女耶鲁杜传授魔法及待人处世的道理。马吉沙称赞克莉丝很有潜力，经锻炼后一定能成为有作为的大魔法师。到帐篷北边海岸的了望台上询问值勤士兵，得知格路卡尚未逼近。回到国王的帐篷，亚鲁夫已回来了，他再三叮嘱杰立欧与克莉丝绝不要参加战斗。三个少年在帐外散步，无意中沿着那海



岸边的点点渔火来到亚鲁夫布置下的死山谷，谷中守备的士兵已准备好了抓捕格路卡用的粗绳大网。回到营帐，亚鲁夫王正召集士兵说明作战计划。这时值勤士兵来报，格路卡已杀来，于是亚鲁夫王率兵出战。罗提说要手刃格路卡，也离队而去。大敌当前，两位英雄少年——杰立欧与克莉丝又岂能作贪生怕死之辈，二人亦偷偷跟去。

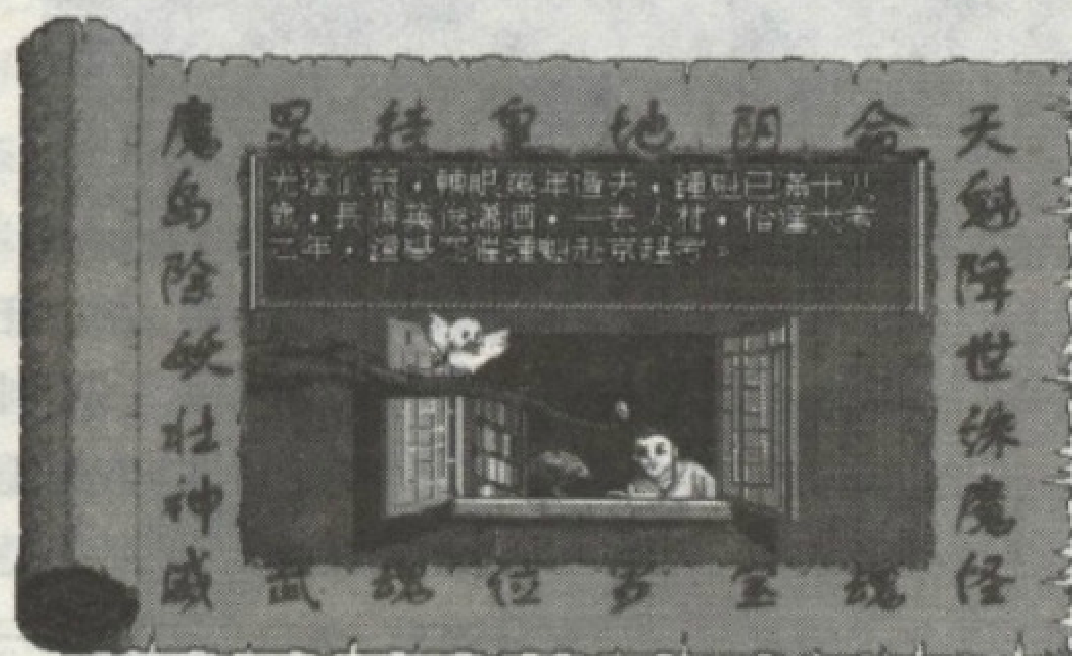
由于格路卡没有被安排好的渔火误导路线，少年们与亚鲁夫王商议后，决定让杰立欧以身作饵。这招果然奏效，格路卡追杰立欧至死山谷中，魔法师马吉沙马上施法切断后路，把海兽封入山谷。接着大网撒下，将格路卡牢牢网住。罗提拿出一颗特大的火鹤石，丢进格路卡的口中。爆炸的威力使得附身在格路卡身上的魔兽现出原形。除掉魔兽之后，格路卡又恢复温驯的本性，回到大海之中。由于在这场战斗中受了伤，罗提必须留下来接受治疗。与亚鲁夫王约定好在安比须首都安德拉城再碰面后，两个少年向下一目标——伊格尼斯夏路前进。然而，那只寄生魔兽又是谁指使的呢？

(待续)



天魁降世诛魔怪
命蹇运舛沦鬼魂

传说中的古中国，是一个人鬼神构成的世界，那时的人们认为人死了就会成鬼，鬼再转世投胎为人，只要生在世上就逃脱不了这诡异的生生不息的循环。而那些无法转世投胎的孤魂野鬼，凭籍若有若无的身体荼毒百姓危害人间，他们对人类有着莫名的仇恨，就如黑暗中沉浸万年的岩石般坚不可摧。为此三十六星君之首天魁



星下凡，驱魔平鬼，救万民于水火之中……

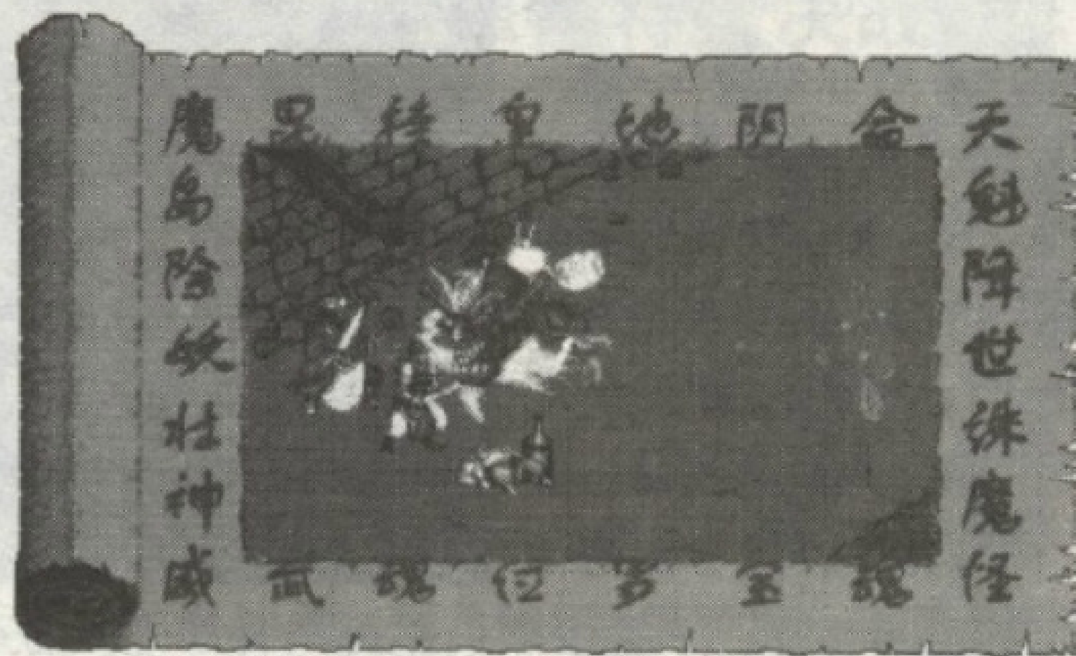
大唐盛世，终南山山腰住着几户采药为生的人家，其中以秀才钟学究一家尤为特别，钟家是为了清心养性才搬到终南山的。这天，钟夫人十月怀胎一朝分娩，生下一个胖小子，钟学究眼见夜空中天魁星降落，喜不自禁，遂为此子取名钟魁。钟魁自幼在父亲严厉督促下饱读诗书，天资过人，然生性顽劣，淘气贪玩。

“郎骑竹马来，绕床弄青梅”。钟魁和邻居之女杨玉环青梅竹马形伴影随，两人时常一同玩耍一起惹祸，每次却都是由钟魁扛灾，看着玉环一幅无辜的神色，钟魁也是干瞪眼睛拿她没有一点办法。这一天，玉环又跑来找他去山上采野果子吃，钟魁正在书房闷得无聊，一听欣然应允。来到门口却被钟小妹缠住，幸好杜平用风车将她引开，两人这才溜出门外。

从东方出村来到半山腰，忽听有人喊救命。循声北行进入山洞，在洞中发现一白须怪正欲吃掉两个人，钟魁路见不平，赶跑白须怪，交谈得知两人名叫唐竹、石震，是修炼成形的精怪。白须怪将他们捉来是欲吸他们的元神以修炼魔功。作为报答，唐竹、石震送给杨玉环一枚戒指，说能给她带来福贵，又教给钟魁一些锤法、剑术后，两人离去。

几天后，钟魁到东邻杨家去找玉环上山玩，在门口遇见瘟神似的杨国忠。杨国忠恶言恶语，叫钟魁好想海扁他一顿，好在有杨伯父、杨伯母解围，才遣走这瘟神。在树林中见到唐石二人，他们为钟魁表演戏法，忽然有一老人出现，原来是唐石二人的师父。老人为答谢救徒之恩，教给钟魁补血大法——合气回魂术。

光阴似箭，转眼几年过去，钟魁已满十八岁，长得英俊潇洒，一表人材。恰逢大考，钟学究催促钟魁赴京赶考。钟魁因连日赶路劳顿不堪，在考场伏案大睡，主考官见状抓起钟魁一脚踢出考场门外。钟魁交了白卷榜上无名，消息传来，望子成龙的钟学究受不了这个打击，竟活活气死了。钟魁在父亲尸体前痛哭，发誓要苦读诗书以



遂父亲遗愿。祭完父亲，钟魁于回家路上突遇雷劈，被迫躲进一个山洞，只好穿山洞回家，不料半路上迷迷糊糊地昏倒在地，不省人事。

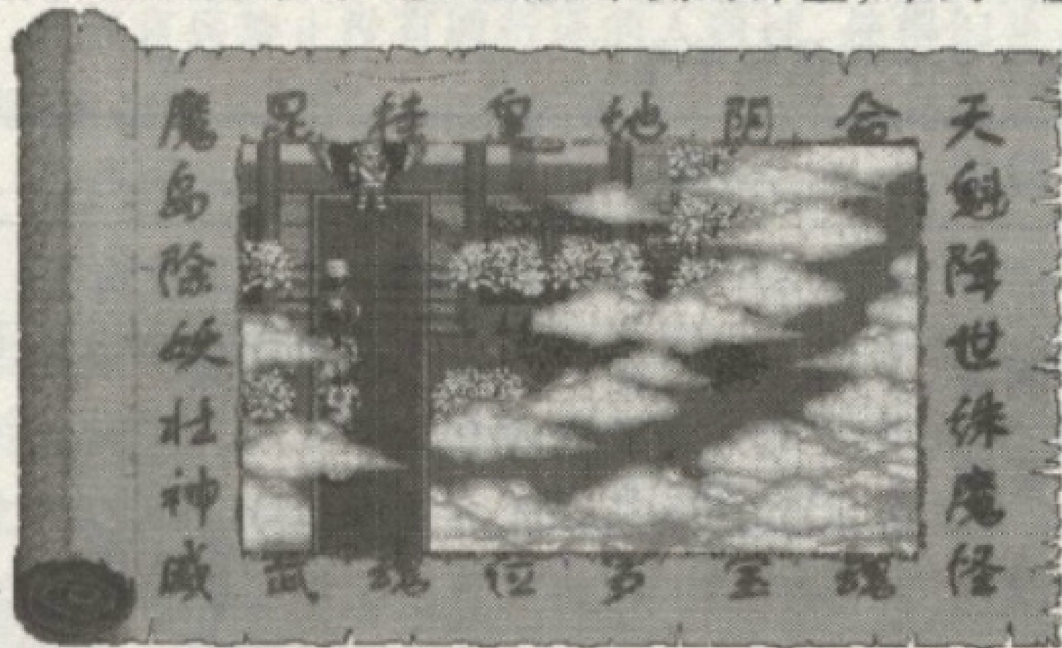
钟魁悠悠醒来，发现自己躺在家里，钟小妹端着一

碗汤药站在床前。回想路上情形，钟魁向小妹要来镜子，竟发现自己已变成一副丑陋不堪的面孔，原来是误入鬼窟被鬼王毁了容，思来想去无可奈何，遂放开心胸安心养伤。钟魁病好之后得知，就在自己进京赶考期间，杨玉环家已搬走不知去向。钟魁从此发奋读书以求功名，几年后复往京城赶考。来到考场，钟魁精神饱满地写下锦绣文章并第一个交卷，考官韩琨看后拍案叫绝，赞赏不已。钟魁一考就中了进士，却万万没有想到只因相国嫌他相貌丑陋而被革除了功名，而后又得知杨玉环被哥哥杨国忠送给皇上当了贵妃，钟魁失意之下撞石柱而死。

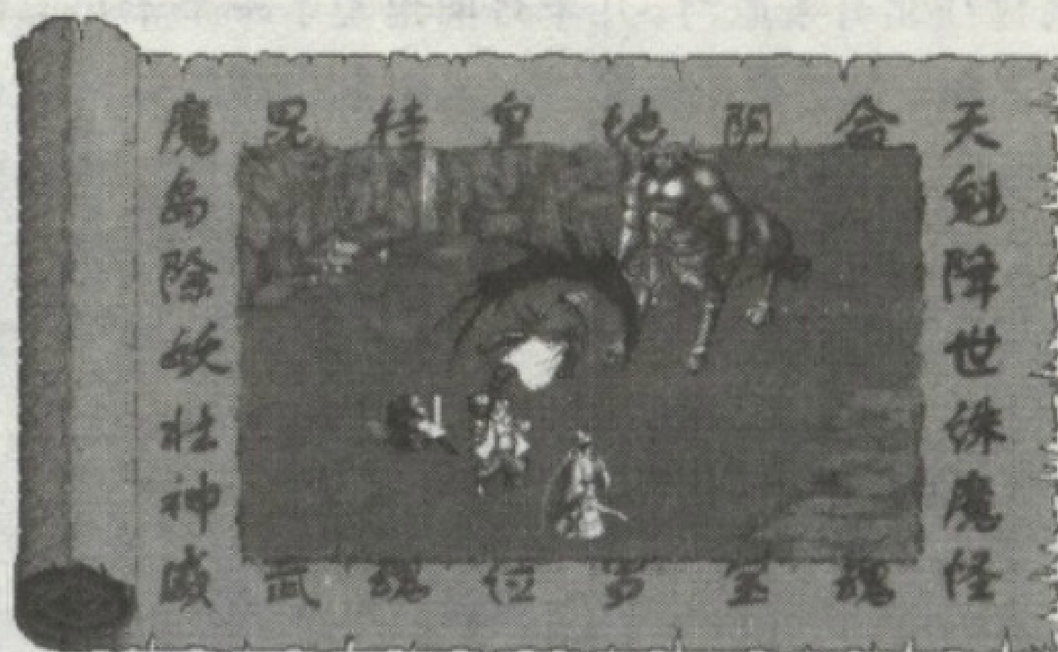
阴曹奔波求三宝 地府周折见阎罗

钟魁气绝身亡后正在鬼城丰都游荡，被长相怪异的黑白无常挡住。两无常俨然鬼界黑社会老大的模样向他勒索买路钱，这时唐竹、石震赶来，和钟魁一起将无常击败。钟魁与唐石二人寒暄后，得知阎罗王的三件宝物——地藏书、阴阳剑、阎罗袍丢了，正派鬼四处寻找，而唐石二人已查知地藏书的下落。于是三人一路西行进入无耻洞，打败厚颜大王夺得地藏书。

出了无耻洞，石震嚷着要填饱肚子，三人一行往山洞的东南方向来到桃花村，到村西南酒馆碰见陈狗剩，得知村后剑崖几个月前曾落下一把剑，不少壮士好汉去拔都落得元气大伤，三人感觉奇怪，决定前去一看究竟。出酒馆由东北方向出村来到剑崖，与张铁、杨林对话后，钟魁上前拔剑，才一使劲就感觉真气流失，连忙松手，审察一番发现那剑里边还扣着一把剑。三人见四周妖气弥漫，怀疑可能有魔物在此，便决定四处找找，也许会找出宝剑的机关。进入剑崖东侧的深壑，来到一座迷



宫，在迷宫东北方向见到剑魔，原来是剑魔设局吸取人的元气以修魔功。三人合力打败剑魔破除了剑上的魔力，回到剑崖后钟魁轻而易举地拔出了宝剑，仔细审视



下竟是阎罗王的阴阳剑！

在回桃花村的路上遇见彭小豆，得知西林村宝光寺非常奇怪，不准善男信女膜拜烧香，还派两名恶僧把守寺门，三人听罢决定前往看看。一路南行西拐进入宝光寺，见智灵和尚赫然穿着阎罗袍，众人心中大喜，但由于智灵和尚的阻挠，钟魁无论如何也无法取到阎罗袍，一行人只好退出宝光寺回到桃花村。在村东南王寡妇家得到西施豆腐，回宝光寺将豆腐交给智灵，智灵和尚立刻痛吃起来，三人趁机脱下智灵的阎罗袍转身跑出宝光寺。

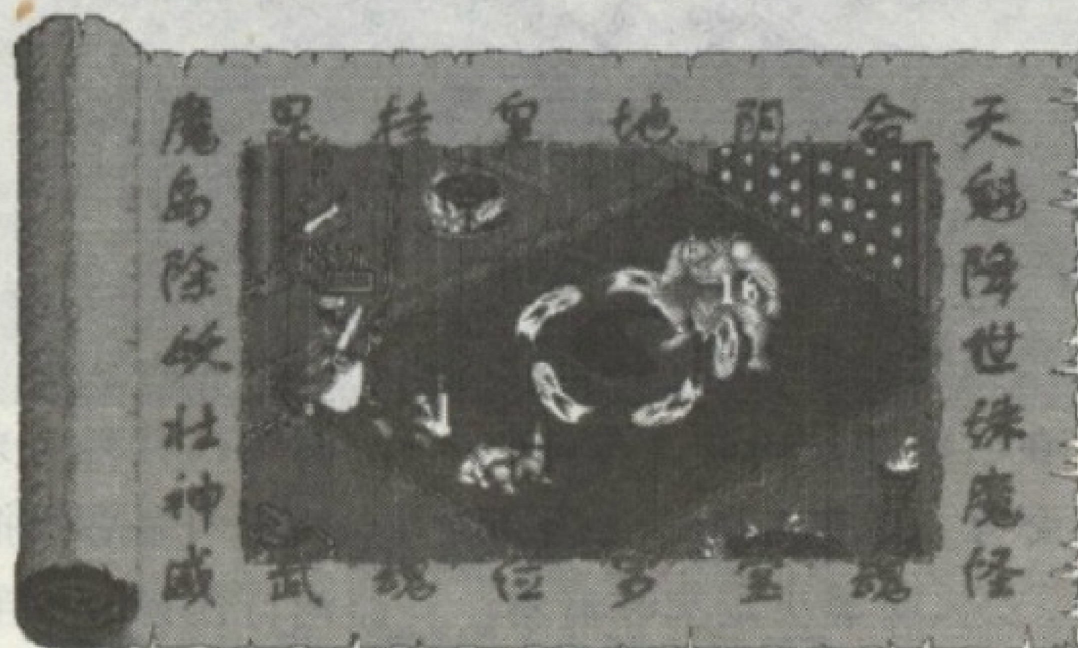
找齐了三件宝物，三人准备去见阎罗王。一路穿过桃花村西行北拐再往西北方向行去，走过奈何桥，在桥头遇见牛头马面。牛头马面在“生死薄”上找不到钟魁的名字，因而不让他进枉死城，还要强抢三件宝物，于是三人与二鬼激战一场后夺路冲进枉死城。进阎府见到阎罗王，钟魁上前报到，阎罗王却尊其为神，说他乃天魁星转世，轮回于三界之外，已非阎罗所辖，如今身入地曹与鬼有缘，于是封钟魁为驱邪平鬼大王，赐给阴阳剑、神功天书和判官服饰。因钟魁神鬼一体，为九界神怪之首，便从此改名为钟馗。临行前派唐石二人协助平鬼，并嘱咐钟馗先去见大唐天子讨封。

皇城救驾封衔位 桂宫求药揽香魂

三人来到长安城，北行进入皇宫，在大殿门口打败马面。进入大殿遇见欲杀李隆基的奸妄鬼和冤死鬼，将双鬼打败后见唐明皇报上姓名，讨封为祛邪判官。这时忽听屏风后咕咚一声响，众人冲过去一看，只见杨玉环昏倒在地，面白如纸，钟馗见状不由心中一震。

三人步出皇宫，钟馗心乱如麻，这时想起家中小妹，决定回家为小妹完婚后再行平鬼。回到终南山麓遇见杜平，说钟小妹前几天去杏花村至今未归。于是三人赶往东北方向的杏花村，半路上遇见失去幼子的宝山嫂，得

知苇荡村往北有条血河，几个月前出现了一个千年成精的血河恶魔，专吃婴儿练功。三人由宝山嫂带路来到血河，在石台上见到血河恶魔，将其杀败后向南行至马嵬坡遇见唐明皇和杨玉环。唐竹、石震邀唐明皇去饮酒，三人走后，钟馗和杨玉环互诉情衷，虽人鬼殊途，然两人仍



舍不开那一份浓浓的牵挂。正畅谈间，忽有狞狰恶鬼欲行刺钟馗，千钧一发之际，杨玉环挺身相救，登时香消玉殒。钟馗扑在玉环身上悲痛欲绝。这时唐明皇和唐竹、石震醉醺醺地回来，唐明皇见杨玉环死去心如刀绞，向钟馗大发一顿怒火后怀抱玉环尸体赶回皇宫。钟馗怅然若失，在唐石二人催促下继续往杏花村寻找小妹。

南行来到杏花村，由村北出村进入山洞，往东北方向找到揭地鬼，将其打败后却遍寻不见小妹。由南方出村见意马鬼正欲劫持一女子，上前将意马鬼除掉。那女子说钟小妹被莫名山五里洞洞主抓走，并说出自己是触犯天条私自下凡的仙女，不能太过张扬，说完便冉冉飘上天去。

三人一直西行到达五里村，在村东北方向进入山洞，见到五里洞洞主，将其挫败救出钟小妹。走出五里洞口，恰好遇上前来寻找钟小妹的杜平，于是钟馗回村为钟小妹和杜平主持了完婚大礼，而后带着唐竹、石震赶往长安吊奠杨玉环。

在皇宫中见到唐明皇，得知月宫嫦娥有一种还魂丹可让玉环还魂。唐明皇的师父香山真人懂得飞天之术，于是四人一起奔往香山。

出长安南行来到香山，见到香山真人，钟馗和唐明皇苦苦求其传授上天之术，真人让四人与其大弟子比试。将大弟子打败后，香山真人终于答应教给四人飞天法术。在真人的叮嘱下，钟馗等四人来到了天界。

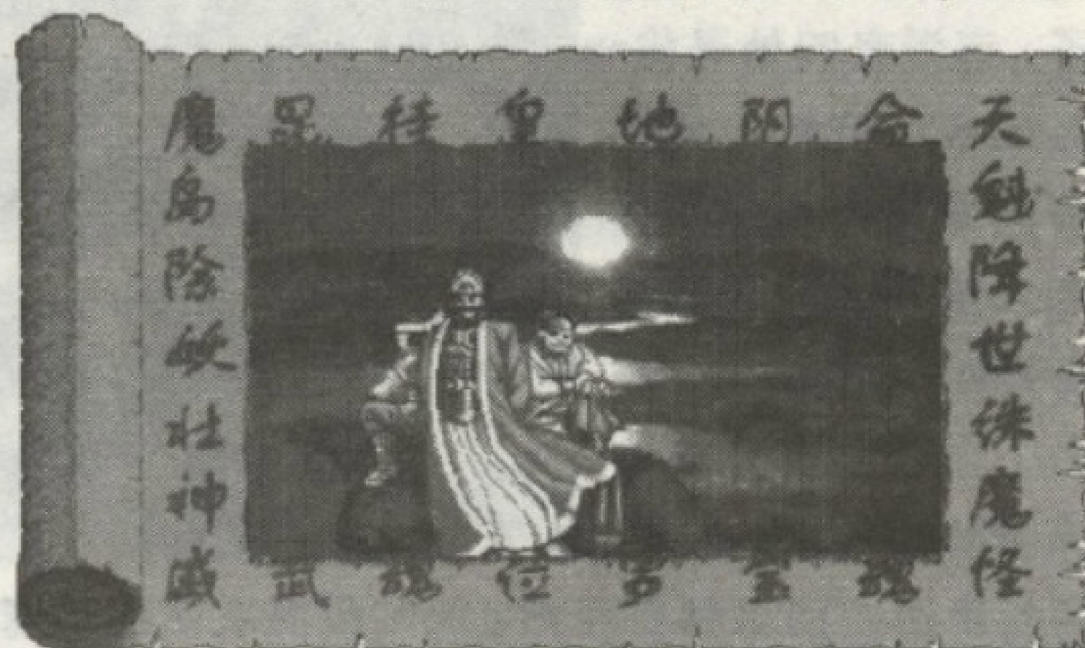
往东南方向走到广寒宫，在门口遇见吴刚，将其击败后于大殿见到嫦娥。叫钟馗大吃一惊的是，原来当初在杏花村西所救女子竟是嫦娥！钟馗将来意说明，嫦娥为报救命之恩，遂施法将玉环的魂魄召回她的身体，但她现已被鬼界的夺魄大王劫走。临行前嫦娥告知昆仑山还颜夫人的还颜丹能使钟馗恢复原来的容貌。

昆仑还颜添英武
魔岛除妖壮神威

四人下天界来到鬼界枉死城，从城北往西北方向找到一个山洞，踏过血河竹桥进入一间石屋，将屋中的夺魄大王打败救出杨玉环。杨玉环见唐明皇为自己降尊纡贵，千里奔波，不由心存感激，进发爱慕真情，钟馗见状心灰意冷沉默不语。唐明皇见钟馗已无意和他“竞争”，决意帮钟馗去求还颜药。于是一行人先将杨玉环送回皇宫，而后启程赶往昆仑山求药。

到昆仑山见到还颜夫人，钟馗将来意说明，还颜夫人说当初下手毁容的是白须魔王，而后将还颜丹给钟馗服下，钟馗瞬间奇迹般地变得眉清目秀，虽留下了一脸络腮胡须，但更添了几分英武豪迈。

告别了还颜夫人，众人由东海乘舟来到白须魔岛，在小镇采购一些武器道具(补气补血之物多多益善)，然后进入镇西北的山洞。借助山洞迷宫中的太极阴阳图进行传送，在第二层迷宫中打败魔界第一护法，经过第三、



四层迷宫，到第五层迷宫将魔界第二护法击败，再入第六层迷宫打败第三护法，而后通过太极图来到一处天阶见到白须魔王。经过一场艰苦的浴血奋战终于打败了白须魔王及其变身。钟馗等四人沿天阶来到天庭灵霄殿，见到玉帝，玉帝以秃头缺陷羞走唐明皇并划给大唐二百年江山，又把唐竹、石震分别留在御厨房做伙夫和玉马圈做弼马瘟。钟馗因看不过玉帝作为拂袖而去，从此继续在三界上下伐妖平鬼。

载体	光碟	系统	DOS
语种	中文	类型	角色扮演
画面	★★★	总评： 66	
音响	★★★		
操作	★★★		
剧情	★★★★		
娱乐	★★★	晶合实验室	



序幕

札幌是一个典型的日本小镇，柔和的阳光照耀着大地，慵懒的气氛弥漫在人们四周。经营万能屋的幻斗和他的“爱猫”红丸在这里悠悠然地泡着温泉，享受着年度大休假，但是英雄的生活似乎永远不会兼容“平静”两字……



首章

幻斗无意间从忍者半藏手中救下了个武士，他在临死前托幻斗将一份密函交给江户城内的伊豆野神大人。匆匆忙忙收拾好行装(去女巫那里登记一下，再去买把无名之刀装备上)，幻斗带着红丸急急忙忙地向札幌南面的函关赶去……

由于官兵禁止没有通行证的人通过，使得幻斗一愁莫展。不过他从村民口中打听到了一个令人兴奋的消息——罔走有个叫五卫门的人是伪造证件的高手。

幻斗来到位于札幌东北方的罔走想要找五卫门，但酒店老板却要他从路下人之村取回金之琥以表达诚意，然后才能见到五卫门。老板还免费提供了个情报：路下人之村在罔走的东南方。当幻斗找到路下人之村时，却从路之长老的口中得知金之琥并不在此地，而是在海峡对岸的萨摩伊克尔洞窟里。不过要去那洞窟必须通过北方的海峡，然而守护桥梁的虾夷老爷爷无论如何也不肯让人通过。幻斗知道虾夷老爷爷爱吃奶油饴，为了过桥只好前往路下人之村东南方的洞窟中寻找（洞中宝物有：奶油饴、金丹、赤铜铃、组纽手轮、无明刀、命罔等等。）

通过海峡后，在萨摩伊克尔洞窟里幻斗终于找到了金之琥(洞中宝物：金之琥、虎彻、毒快丸)。回到罔走，将金之琥交给酒店老板才知道原来他就是五卫门，而金之琥竟是他的……五卫门说伪造通行证需要一些时间，于是幻斗来到村中，与村里所有的人都交谈了一番，再见到五卫门时证件已制作完成。五卫门提出想和幻斗结伴一起去江户城，于是二人通过函关众官兵的盘查后，搭船来到了弘前。

从村子右上角离开弘前，沿大路向南而行，幻斗等来到了一个充满诡异气氛的村庄，村民们似乎对外来人怀有非常浓重的敌意（在见村长前一定要存档，并用所有钱买好恢复药，因为在后面有很长一段路既不能休息也没地方买道具）。正当他们与村长谈话时，竟有只暗鬼前来袭击村子。帮村人击溃暗鬼后才知道原来这是个妖魔之村，难怪村民会对人类怀有敌意。村长四界王请求幻斗等人到毒森林彻底消灭暗鬼，帮村子除掉一害，并让妖狐少女玉裳与幻斗等同行。玉裳不相信人的力量，偷偷独自行动，若非幻斗等及时赶到，她差点就成了暗鬼的裹腹之物，但也身中剧毒。为救玉裳，村长再度请求幻斗到蛙穴去寻找能解毒的白青蛙之卵（森林中的宝物：白龙之牙）。



幻斗杀死了藏在蛙穴第二层的白青蛙得到白青蛙之卵(洞中宝物：白青蛙之卵、封快丸、金丹×2、毒蛾粉×2、活命丸×2、陆奥守吉行、破魔铃、大黑天护符)，替玉裳除去了体内的毒素。作为报答，四界王将一柄村雨妖刀赠给幻斗，并告诉他这柄妖刀拥有神秘的力量，要他妥善保管，同时复原后的玉裳决定跟随幻斗帮他完成使命。出村南行一小段路程，众人来到一个小关所，这时

方才想起玉裳没有通行证，大家略施小计就骗过了守卫。

关所南面就是小城仙台，此处有一珍奇屋，与主人交谈后得知他的家猫跑了，于是幻斗帮他把猫捉了回来（抓猫秘招：一开始就跳起，按住右键不放，过了 99 秒后就能抓住猫了），为此屋主允许幻斗等人免费住宿，一行人修整了几日后继续南下，前往水户（出发前一定要将五卫门身上的所有东西卖掉）。



众人行至水户的关所内遭到魔将信长率领的魔人部队截击，幸亏五卫门舍身挡住了他们，虽使得幻斗等人趁机脱身，但五卫门却……

水户关所的南面就是水户城。在城里众人碰到一个糟老头，本以为他需要帮助而上前援手，不料却中了小林桃椰的奸计而遭逮捕，被带进江户城扔进了地牢，幸好伊豆野神得知后立即赶来相救。当幻斗把武士委托的密函交到他手中后，伊豆大人告诉大家一个天大的阴谋：小林桃椰想要得到整个世界！伊豆野神希望幻斗等人能阻止小林桃椰得到三件龙宝，粉碎他控制世界的野心。同时他还告诉众人，在江户可以找反抗组织的领导人不知火时及电气源内联络，如能得到他们的帮助必将事半而功倍。通过一条秘密地道大家逃到了江户的城下町（地道内的宝物：面当、金丹、复命丸、活命丸、延命丸、毒快丸、光之圣书、50 金）。

第二章

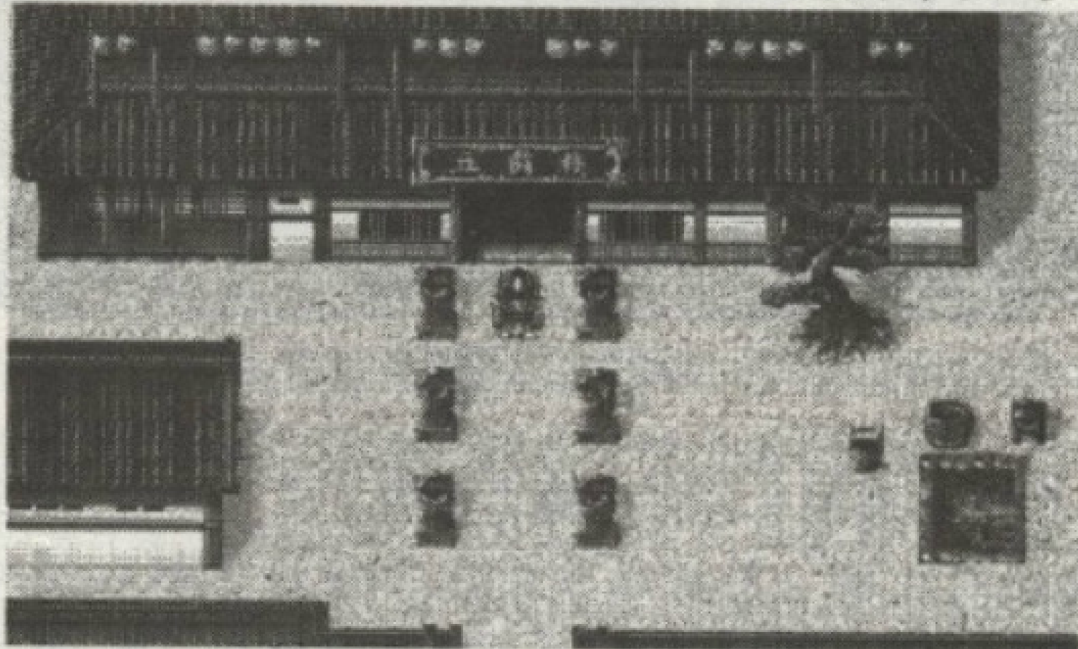
众人在江户城町——浅草（出迷宫向左走，问路边的人）找到了电气源内，但不知是什么原因他不愿帮助幻斗对付小林桃椰。再向左来到位于江户城町——吉原中的五番楼，在那里幻斗等人受到了反抗组织“真秀”的领导人不知火时的热情款待。第二天一清早，从江户城町——神田传来消息说桥上有个怪物，众人赶到桥头（出五番楼一直向右再向上）发现桥上出现了个机械怪人弁庆（弁庆是传说中用咒文和动物内脏造出的不死怪物），



大家虽合力将其击倒（其实胜败结果都一样，所以此处无需浪费补药），但一种神秘的力量使它立刻又复活了。正在这危急时刻源内赶到，说出了弁庆的弱点并将它摧毁。战斗结束后，源内告诉幻斗弁庆本是他制造的……同时他也下决心和幻斗等人一起去寻找龙宝，粉碎小林桃椰的野心，为自己的过去赎罪。

源内是个科学家，以前他曾是小林桃椰的手下，在那个时期他利用古代科技为自己制造了一艘动力船海龙号，并藏在洞窟里。众人在洞窟里找到海龙号后便急着出海，想抢在小林桃椰前找到龙宝（洞中宝物：龙之骨、蜘蛛网、樱之着流 ×2、咒禁符 ×2、活命丸 ×2、备前长船、大黑天护符、西王母之桃 ×3、金丹、毒快丸、毒蛾粉、1200 金）。没想到海龙号年久失修，半途发生故障，只得在难波紧急靠岸，找寻替换零件——线圈。

幻斗等人在难波东方的一个洞穴内发现了不少宝物（洞中宝物：万金丹、百姓锻冶之刀、酒天童子、西王母之桃、钵金、鞣革护手、命之苹果、1500 金）。在难波的北面有个小关卡，经过一番讨价还价，守关士兵在索取了 2000 金通行费后才允许众人过境。穿过关卡沿道路向西北而行来到神户城，在外国人开的 TO! TO! 屋幻斗终于找到了修理海龙号所需的线圈，但却被个霸道的小姑娘美玲抢先一步夺走了，临走时她下了道战书，要与幻斗



比武（要战胜她“心格”的高低无关紧要，关键在于你的格斗技巧）。战胜她后，幻斗不仅取回了线圈，还得美玲一路同行，一起上六角山寻找龙宝。

在上山途中一行人遇到小林桃椰派来夺取龙宝的魔人将正宗，合力击溃他后在山顶上见到了守护龙宝的雷龙。由于美玲身上的神秘力量，使众人得以打败雷龙得到第一件龙宝操龙玉（山中宝物：智慧苹果、猪婆龙护手、忍足袋、面当、铭酒天晴、象牙指轮）。

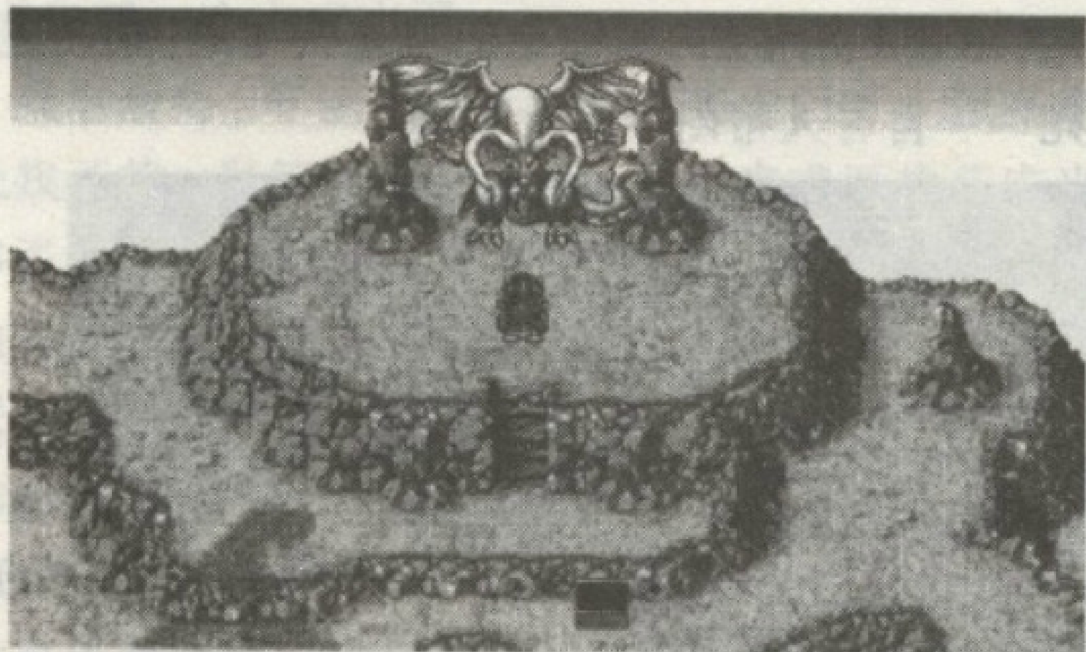
回到神户，见到了美玲的父亲宗源，他同意美玲与幻斗一起去寻找龙宝。在神户的西北方有座大山，当幻斗等人行至这里时恰巧遇见一位美丽的少女。在山顶鸟巢中幻斗找到了一支朱雀之羽，而后一行人来到了大山西面的村庄，走进神社时，幻斗又一次见到了这个名叫国的少女。原来国是守护神社的巫女，她通过幻斗的眼

睛看到了勇士坦荡的心灵，于是国打开了出云神社的大门。在神社地下，众人见到了古代天神留下的战舰——天之鸟号，但却被小林桃椰抢先出手给夺走了，只留下一片刻有奇怪符号的金属片。回到海龙号，源内告诉大家，利用这上面的资料可以将海龙号改造成一艘能够飞行的船。



有了线圈将海龙号修复出海，没想到途中又因没有燃料而飘流到长崎。正当大家不知如何寻找源内所说的虹石时，城里的百姓告诉幻斗有人在阿苏火山上见到过会发光的石头，于是众人立即向火山赶去。

长崎东南方的火山就是阿苏火山，幻斗等人在火山洞窟里打败美人鱼（就在第三层左下角的一个箱子里）并得到了火石。（火山中的宝物：龙之骨、芭蕉扇×2、圣木之灰、丑三横笛、顽途烈斗、白龙之牙、六快丸、金刚棍、邪魅罗、饰铃、1000金）。回到长崎，却发现整个城市已被幕府的军队摧毁了。众人与传教士四郎共同打败了忍者半藏，愤怒的四郎也决定加入幻斗一行为民除害。



大家在阿苏火山的东面找到个地洞，穿过地洞发现来到了另一块大陆（通道内宝物：复命丸、50金）。通道出口的西南方有个小村庄，幻斗等人进入村庄才知道这里是龙人的天下，从龙人的口中得知附近有个古代宝藏。一行人在龙人之村西北方的地下墓穴内找到了上古遗物克莱茵之壶（墓穴中的宝物：克莱茵之壶、摩利支天护符、献身之僧衣、雪之手轮、恶魔之爪、顽途烈斗、菊一文字、黄金夜明、延命丸×2、竹之法被、虎月、左武法被、持国太刀、500金、中华服、贯足袋、面当、金丹、吉祥天护符）。

回到长崎，在教堂中四郎要求海瑞神父代替他与大家并肩作战。源内对克莱茵之壶的出现惊奇不已，因为它能使海龙号具有放大缩小的能力。

有了能源海龙号才得以继续航行，最终停靠于弘前港。出弘前沿道路向西南而行来到了日光·东州宫。从路人口中打听到，只有妖刀村正才能开启庙门。

一行人在自东州宫向南而行的途中看见许多山洞，好奇之余进去看了看，没想到竟找到许多宝物（洞中的宝物：复命丸×14、分割的金属板×4、流星的碎片×3、金丹×2、活命丸×2、龙之骨×2、黄金龙之牙、金属板、白泽之骨、青龙之牙、麒麟之骨、圣木之灰）。一路南行众人来到越后之村，从一位自称不是妖怪的老人那里得知，村正的真正力量只有四界王才了解。

回到妖魔之村，四界王告诉幻斗，神器天之业云是唯一可以对抗龙宝的宝物，它就在日光的东州宫内。同时只有妖刀村正才能打开东州宫，而村雨即是村正，四界王用生命祭奠妖刀，解除了村雨的封印，释放出了它的全部力量！进入东州宫，通过德川家康的考验后终于得到了神器天之业云。

回到弘前港，源内告诉幻斗第二件龙宝在暇夷。一行人在小旅店内落脚，而后前往旅店东南方的大雪山中，打败洞窟深处的冰龙后得到了第二件龙宝逆鳞太刀（山中的宝物：延命丸×2、活命丸×2、孔雀明王护符×2、水之圣杯、甚五郎的足袋、西王母之桃、多拉依萝跋诘亚、赤龙之牙、毒快丸、月影横笛、月之首轮、地狱卦图、幽玄之面、龙之骨、和泉守兼定、金丹、猫之友、命网、智慧苹果、蝴蝶之衣）。

得到逆鳞太刀后回旅店，源内又把众人送到樱岛。幻斗等人打败北方火山洞里的炎龙后，第三件龙宝——封龙玉也到手了（山中的宝物：金丹×3、白泽之骨×2、挠的指轮、金系之法被、般若、猪婆龙护手、延命丸、鯰之卦图、甚五郎的足袋、幽玄之面、海利克斯、麒麟之骨）。

回到江户城，由于众人都感觉到了三件龙宝的邪恶力量，所以大家最终决定把龙宝送回到金刚山上的龙之祠，希望能交还给它的主人伏龙。由于源内的努力使得海龙号具有了飞行能力，并将其改名为天龙号。大家搭乘天龙号到达金刚山，刚把龙宝放入龙之祠，大地就开始震动，一个巨大的地洞出现了。就在此时，小林桃椰带领着五个魔人将（信长、正宗、空海、玄白、半藏）出现了。幻斗等人虽经苦战仍无法对抗小林桃椰的力量，半藏由于良知觉醒想帮助幻斗，结果与众人一起被丢进了地洞。

第三章

地洞就是龙之国的入口，众人掉进了龙人的世界。幻斗从昏迷中清醒过来后发现玉裳和半藏不见了。虽在

附近找到了半藏，但玉裳仍不见踪影，同时幻斗也了解到龙之国分为六个区域，除中立区外各由一位龙王统治。接着他们又从北方守卫天之域通道的士兵那里得到消息，天龙王迪亚曼多想要见他们。



在天之域众人见到了天龙王迪亚曼多，没料到她竟是美铃的亲生母亲。虽然她无法帮众人回到地面，但给了大家一张龙之国的通行证，这样幻斗等人就能在龙之域通行无阻了。在分别见过炎龙王普利多拉、地龙王玛卡拉、风龙王都朋、水龙王拉哈布之后，一行人回到酒馆，却传来炎龙王普利多拉即将率军攻打天之域的消息，于是大家立刻赶往天之域。

天龙王迪亚曼多为了防止各国间的战争而交给众人一张天之书状，她请求幻斗去阻止各龙王的进攻。幻斗等人拿着天之书状分别击败了炎、地、风、水四个龙王，并取回他们的和平证明——炎之书状、水之书状、风之书状、地之书状，而后再次回到天之域，因为已经得到了伏龙的认可，所以天龙王迪亚曼多带领众人来到龙之国的中央祭坛，用她的生命作为钥匙打开了通往伏龙之域的大门。

在伏龙之域，幻斗等人在神殿中见到了龙宝的主人伏龙。伏龙告诉幻斗他拥有神秘的天晴力，只有他才能发挥出神剑天之业云的真正力量，同时它还要求大家尽力去阻止小林桃榔召唤八岐大蛇的阴谋，不然世界将不复存在，说完后伏龙将众人送回了地面。

从富士山口回到地面后，幻斗用通话器与源内联络，惊奇地发现玉裳竟与源内在一起。同时还得知小林桃榔利用天之鸟号的技术，建立了一支天魔舰队。如果想要进入江户城的天守阁，必须先歼灭天魔舰队。这时源内对天龙号的改造也已全部完成。(注：魔人村是一个位于群山之中的小村庄，只有乘天龙号才能到达，这里可有许多外面买不到的好东西喔！)

众人乘天龙号到海瑞的教堂见到银人，得知必须破坏三座管制塔，才能消灭天魔舰队。于是首先冲进了位于富士山西南方的尾张藩，合力击溃把守大门的机动要塞，打败了藩主三友，使他恢复了人性(城中宝物：六快丸、文殊菩萨护符、白泽之骨、天晴钵卷、铭酒天晴、芭蕉的足袋、金十字架、马卡罗夏达)。

出尾张藩东行，幻斗等人来到水户藩。击毁机动要塞后冲进城内，打败了藩主三国，并将他的心灵从黑暗中拉了回来(在这里有些通道是无法观察到的，这时你的判断能力就很重要了哦。哎呀！撞撞墙就知道了嘛！城中宝物：撒旦之抓、龙之骨、万金丹、日之圣杯、西王母之桃、命之苹果、光临之圣衣、马卡罗夏达、芭蕉的足袋、麒麟之骨)。

纪州藩在尾张藩的西南方，幻斗等人在天守阁击毙魔人将空海后，传来了天魔舰队被全歼的消息。这时魔人将正宗提出要与幻斗进行一场面对面的决斗……(城中宝物：麒麟之骨、华之手轮、万金丹、团三郎法被、西王母之桃、光临之圣衣、幽玄之面、芭蕉的足袋)

终　章

战胜正宗后，众人来到江户城准备与小林桃榔展开最后的决战(城中宝物：天晴法被、龙之骨、万金丹、西王母之桃、春诗音、如意棒、铭酒天晴、命之苹果、十六夜之铃、天晴护手、天晴钵卷、圣罗武衣、大日如来符)。在前往天守阁楼顶的途中，以前所遇到过的敌将竟全都跑出来挡道，不过不用担心，以前他们是怎么死的，现在还会怎么死——自有人帮幻斗打发他们。



到达楼顶，众人合力解决了正在举行召唤仪式的小林桃榔，却不料小林桃榔的血还是召唤出了八岐大蛇，而这时幻斗身上的天晴力也在邪恶力量的压迫下觉醒了，最终的正邪之战开始了……

载体	光碟	系统	DOS
语种	中文	类型	角色扮演
画面	★★★★★	总评：	
音响	★★★	75	
操作	★★★★		
剧情	★★★★		
娱乐	★★★	晶合实验室	



一个宁静的夏日傍晚，一场莫名其妙的暴风雨突如其来地席卷了整个双子星(Twinsun)的世界。人们忧心忡忡，担心这预示着一场灾难的降临。Twinsen 也被同样的疑虑所困惑，不过他首先要为老朋友飞龙 Dino Fly 找到治伤的法子，因为它在雨中玩耍时被闪电击伤了翅膀。

Twinsen 新的冒险故事也就从此开始了……

双子星的阳光

Zoe 嘱咐我赶紧到镇上的药店打听给飞龙治伤的法子，说完就一个人出去了。

虽然着急，可也不能身无分文的出门呀。我在家中四处找了找，尽管钱不算很多，但想来求医找药应当是足够了。打开楼梯旁的柜子取出储藏室的钥匙，我冒险时的工具都放在里面：魔球、地图、还有飞镖，希望它们别派上用场，但谁知道呢？出门前我在精灵 Sendell 的照片前停下来，照片背面记载的事情差点连我自己也忘记了：我的魔袍和勋章都放在了 Bloop 小姐的博物馆里。必要时可以把这些东西取回来，它们可以使我拥有非凡的魔力。



外面的雨下得非常大，我担心 Zoe 和 Dino fly 是否可以经受得住，于是来到屋后的山坡。Zoe 正撑伞站在雨中，飞龙匍匐在她的对面。从它无精打采的神情中已不难看出这次的情况有多么糟糕，在我和它交往的这些年中，从没见过它如此的沮丧。

“Twinsen，我的感觉不太好，快帮帮我，我还想和你一起去冒险。”

飞龙伴随着呻吟的话音让人心里很不好受，Zoe 的眼神中更是流露出无尽的忧虑。我不想再对他们多说什么，于是转身径直向药店的方向奔去。

“对不起 Twinsen，对飞龙的伤势我无能为力。”药店小姐的回答非常肯定，我的心一下子就凉了半截。

“我倒有个办法……”一个在店里买药的外乡老太太将话茬接过去，我连忙把脸扭向她。可她的声音却嘎然而止，顺着她的目光循去，发觉屋里不知什么时候进来了一个陌生人，正鬼鬼祟祟地夹着一件什么东西向门口溜去。“小偷！”老太太大叫一声，那个家伙撒腿就跑，她跟着追了出去。我岂能眼见这个线索从身边溜走，于是也飞身跑了出来。

老太太气哼哼地站在门口，那小偷并没有逃走，而是站在不远的地方得意洋洋地四处张望。我上前请老太太把刚才的话讲完，她却提出个条件：只有帮她拿回被偷的雨伞，才肯将治病的办法告诉我，看来只有和小偷展开一场雨中马拉松了。我追了半天，可那家伙的轻身功夫实在了得，别说赶上，甚至连靠近的机会也没有，看来得换个法子——趁小偷停下来自鸣得意的时候，我蹑手蹑脚地绕到背后，一把抓住了他的衣领。

“伞！请吧。”

“我……我……拿错了，你……知道……”

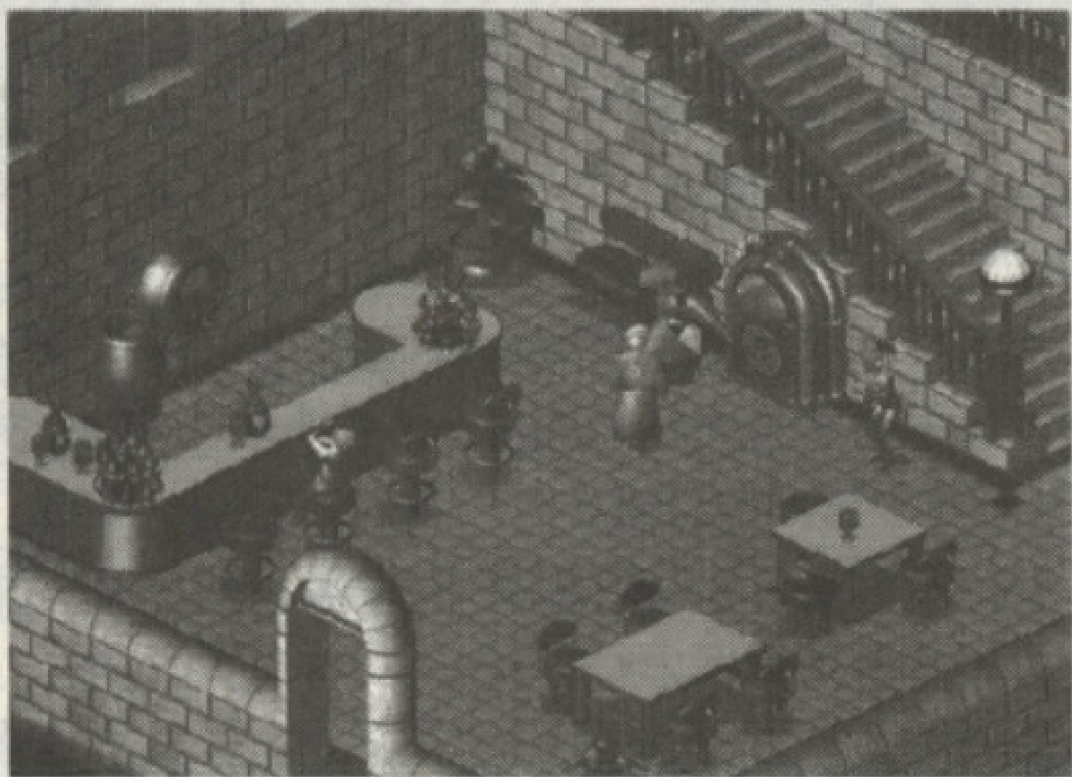
小偷语无伦次地解释，我却没心思听他废话。拿过雨伞，转身交给了老太太。

“谢谢你，年轻人。我从沙漠之岛来，我想我们那里的魔法师 Ker’aooc 或许会有办法治好你的飞龙。记住，我们的岛名叫白叶岛(White leaf Island)。”老太太说完后很快就消失在夜色中。

刻不容缓，我决定立即动身去白叶岛，于是向港口的船票销售处跑去。

"Twinsen,很抱歉,现在这个鬼天气船无法出港。无论如何也要等暴风雨过去之后才行。"卖票人无可奈何地对我说,看来真的是没有别的办法了。

兜里揣着一张没用的船票，我心烦意乱地来到屋外。举头望望天,雨越下越大,哪有一点要停的意思。不知不觉地走进隔壁一户人家,里面的 Paul 老兄也对这个鬼天气抱怨个不停:"天气巫师为什么不出来管管呢?"他的话提醒了我,看来现在只有天气巫师才能制止这场暴风雨。按照地图的指引,天气巫师的帐篷就座落在镇北的小山上。



出门以后，我发现一个钓鱼人一动不动地站在雨里,他的雅兴实在让人佩服。上前聊了几句,从他口中得知山上常有怪物出没，所以我决定还是先去 Bloop 小姐的博物馆里取回魔袍和勋章,再上山拜访天气巫师。

或许是天气的缘故,博物馆里冷冷清清的,Bloop 小姐正忙着整理资料,我的魔袍和勋章安全地保存在一个大玻璃罩下。

"Bloop 小姐,我想取回魔袍和勋章。"

"实在对不起，Twinsen 先生，楼上控制间的开关出了问题,现在谁也没法进去,所以也就无法解除加在魔袍上的保护装置。"

我跑上楼梯,发现控制间的门的确锁得很牢。仔细向屋里望了望,发现里面有扇窗户好象是开着的,这也许是个突破口。我转身跑出博物馆,从旁边的斜坡登上房顶，那扇窗户果然只是虚掩着，我一闪身便钻了进去。打开控制室的大门,关掉保护装置的开关,这下终于可以拿回自己的魔袍和勋章了。

上山的路还算容易走,我很快就来到了天气巫师的帐篷。

"巫师,这个季节为什么会有这样天气呢?"

"我想我可以制止这场怪诞的暴风雨，不过必须登上光明之塔施法才可以。然而现在光明之塔的大门锁着,守护者 Raph 不见了。Twinsen,你能帮我找到他么?"

从天气巫师的帐篷里出来,我有点不知所措。在偌大的双子星世界上找一个人,岂不是大海里捞针?我看到不远处的一颗树下坐着一个年轻人,他便成了我的第一个询问对象。

"你知道守护者在什么地方么?"

"我真想把自己在悬崖边听到的美妙琴声带给她……"

他的回答驴唇不对马嘴,望着这位失魂落魄少年维特,我想再多问也是徒劳。

一路奔下山去,我见人就打听守护者的消息。海边的钓鱼人 Felix 说在镇上 Luc 的酒吧里应该能打听到一些消息,于是我径直向酒吧跑去。在酒吧,喜欢带黑墨镜的 Luc 说守护者的两个好朋友 Pat 和 Pab 就呆在楼上,可以去问问他们。

"我们三个是一支乐队的成员，最近正准备进行一场演出。前些天 Raph 说要找个地方好好练习一支曲子,然后就再也没有露面。"Pat 和 Pab 知道的仅限于此,不过他们的话让我想起了山上那位"少年维特"的呓语,这二者之间或许存在着某种联系?

出了酒吧的门,我继续四处打听 Raph 的下落,从杂货铺老板的口中又得知一条非常重要的消息：Raph 平日最喜欢到山上木桥崖（Cliffs of the woodbrige）寻找灵感,可那里正是传说中怪物 Tralu 出没的地方。后来我在光明塔旁边碰见了 Raph 的女友,她也说 Raph 到山上的悬崖练琴去了,而最近正流传 Tralu 伤人的可怕事情。

现在,事实已经基本清楚:守护者 Raph 一定是在木桥崖练吉它时遇到了麻烦，看来我只有到那里走一遭了。木桥崖的入口并不难找,就在山坡上那头奶牛的右后方。一路上都是蜿蜒的溶洞,还有一些毒蛇、乌鸦和蜘蛛作祟,我边打边走,出了第一个溶洞,越过几道悬崖之后,又进入了第二个溶洞。

"救命!救命!"

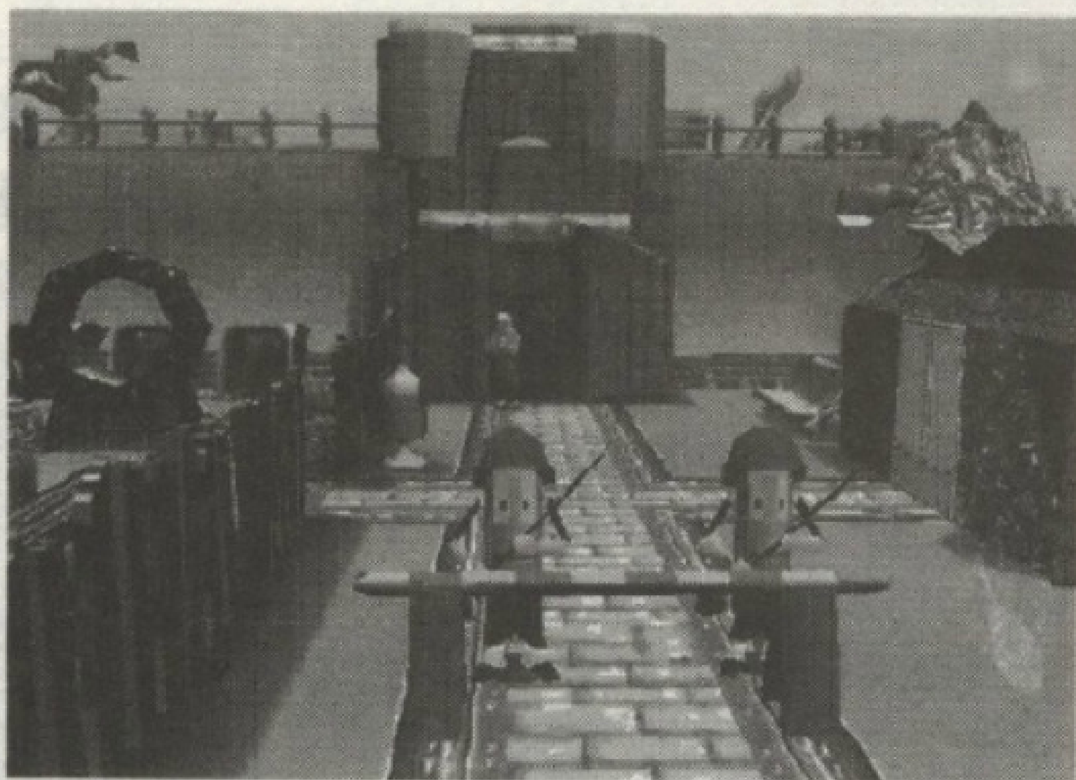
我刚一进洞口就听见呼救声，这声音……是 Raph!我急忙循着声音的方向跑过去,只见他衣衫褴褛地被关在一扇大铁栅栏的后面。

"Twinsen,快救救我,那群怪物准备把我作成馅饼!"

望着 Raph 身后的那具死人骨头,我知道 Tralu 们一定言出必行,必须立即救出 Raph。然而眼前的门锁异常坚固,看来只有绕道而行了。我来到溶洞的右面,那里有一间小屋,门前横着几只木桶,木桶后面有一个开关,我拿出魔球,对准它扔了过去。"嘎"的一声,小屋开了一扇门。通过那里继续向前跑,爬上一座高台,一直来到第二扇栅栏前。眼见开关近在咫尺,可是隔着数道屏障,就是无法打到。我蹦到地面上,发现开关旁边有块大石头,站在上面正好能击中它。穿过栅栏继续向前跑,路上还碰

到了老朋友“Joe”。最后我来到一处非常大的开阔地，下面有一只……大概就是传说中的Tralu吧，那模样可真像方便面(干脆的那种)包装上画的小獾熊呀！没时间胡思乱想了，三下五除二将Tralu干掉，得到了一把钥匙。后面的石圈中还有一个，解决之后，凑齐了两把钥匙。我迫不及待地打开通向关押Raph的监狱大门，可谁知门后竟站着个高出我几头的彪形大汉——“大獾熊”！它正是Tralu们的头目！这家伙可不是个肉角，我又是扔球、又是肉搏，费了九牛二虎之力才将它摆平。

“Raph，快去帮助天气巫师，大家正等着他驱散暴风雨呢！”



“谢谢Twinsen。”Raph说完便一溜烟地跑了。我的心算是暂时得到了一些放松，希望尽快雨过天晴吧。

转身准备下山，竟在门口碰到了Zoe，原来她一直不见我回去，便一个人找上山来。现在见我安然无恙，而且还解救了守护者，脸上流露出说不尽的喜悦。听着她温存、鼓励的话语，我们相依相偎着撑起伞向山下走去。

在家门前碰到了天气巫师，他对我的英雄壮举大加赞扬，并邀请我们观看他的施法仪式，我与Zoe欣然前往。

巫师和守护者并肩站在光明之塔上，伴随着他念念有词的祈祷，空中一阵电闪雷鸣，霎时间笼罩在双子星上空的乌云无影无踪了，万丈阳光重又回到了我们的星球。雨过天晴的双子星是如此的美丽，看到人们笑逐颜开的神情我也可心极了。

魔法学校的考试

乌云散尽的同时，天上突然出现了几只飞碟，盘旋几圈后徐徐降落在镇中的空地上。从飞碟里走下来几个样子很cool的家伙，他们号称是来自Zeelich星球的拜访者，想对双子星作个考察。我凑上去同他们聊了几句，没听出什么所以然，但他们的神情总让人觉得有点古怪，还有那两条凶巴巴的狗，看起来也不像驯良之辈。

天已经晴了，得赶紧动身去白叶岛给飞龙请医生，外星人的事暂时先搁在一边吧，于是我来到售票处对面的渡口，登上了开往白叶岛的游船。

旅途还算顺利，只是没想到坐在对面位子上的竟是个外星人。他不时地向我瞟上一眼，表情显得不太友好。下船后我按照地图上的标记，径直向魔法师的家走去。

“嘿，还记得我么？我是来给飞龙找药的。”一进门我就看见了那天丢伞的老太太，她正在打扫屋子。

“噢，是你呀，年轻人”她也一眼认出了我。“真不凑巧，她出去云游了。”

“她去了哪里？什么时候回来？”

“她什么时候回来可没人知道，不过多半是去了魔法学校。如果你能找到那里的话，或许会有答案。”

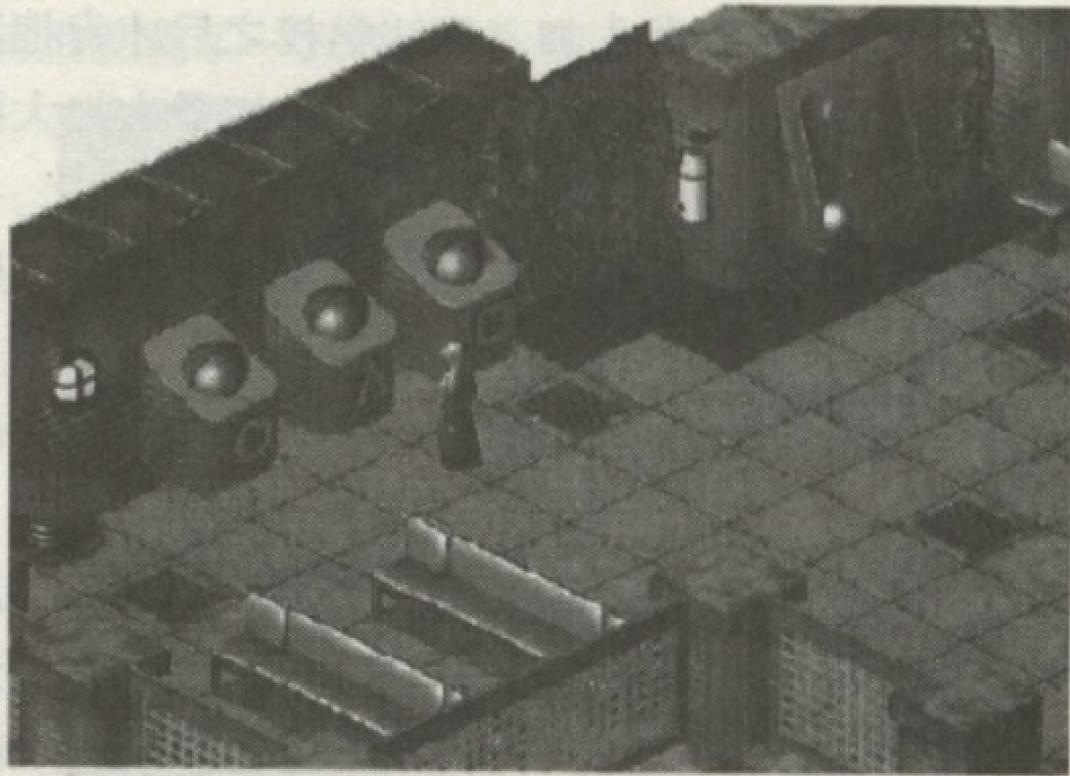
至于魔法学校的地点她再也说不出个所以然，看来还得自己费一番周折。我从她家的柜子上拿了一瓶“酸”水后，起身告辞。

从魔法师家出来，我开始四处打听魔法学校的地址。好友Jerome就住在隔壁，但他也不知道学校的地址，不过他给了我一样非常重要的东西——Zoe托他找的零件。有了这个小东西，Zoe就可以修好我们的汽车了。我通过Jerome的电台与Zoe取得联系，并把这边的情况告诉了她，她要我找个时间把零件送回去。

在Jerome家附近还有几户人家，我一一上门拜访了一番。结果从那杂货店老板口中得知岛上隐藏着一位世外高人——一位神秘的老人，他知道魔法学校的地址。我连声道谢，又看见室外的草坪上有两人正在玩“门球”，于是凑过去想从他们口中得到些消息。

“两位听说过魔法学校么？”

“那学校好象在岛上的墓地里”。



两人中的老者缓缓说道，不过他也不敢肯定，看来他并非我要找的高隐。信步在岛上游荡，想不出该去哪里打听老人的所在。不知不觉中来到了岛上的浴池门口。一阵悠扬的笛声从空中飘来，举头望去，发现屋顶上盘腿坐着一位耍蛇老人。没错，看他清淡空明的神色，我

知道要找的人一定就是他！于是兴冲冲地跑进浴池。柜台后面的老板是个肥头大耳的家伙，通向屋顶的梯子就在他身后。看来想要爬上去，一定要用调虎离山之计。我若无其事地走到右边的浴室入口，深深地吸了一口气，一闭眼钻进了女部！伴随着一阵阵尖叫声，我狼狈地扭头就跑。不出所料，浴池老板果然已经拍马赶到，像一堵墙一样戳在门口。“你这个小阿飞！”我闪身避开他蒲扇般的大手，健步蹿出了浴室。柜台的门果然洞开，我飞身爬上了悬梯。

“老伯，你可知道魔法学校的地址？”

“就在岛上的墓地中间。”老人的语气很肯定，看来此话不假。

墓地位于白叶岛中央，还不算很难找。倒是门口的铁栅栏颇让人挠头，不过 Twinsen 岂是轻易言退的无能之辈？很快，我就在墓地右边的山坡上发现一条小路，顺着它崎岖而下进入了墓地。魔法学校的入口看样子就是山坡上怪物的大嘴，我定了定神，闪身跑了进去。

“你也是来学习魔法的么？这里的考试可真难，我都来了这么久，也没通过入学考试。”门口一个笨头笨脑的家伙主动和我搭腔，听他的话茬，这里定是魔法学校无疑，我心中一阵窃喜，转身大步上了右边的台阶。门后的景象很特别，两边的几排桌子中间晃动着十几条人影，想来其中必有门道。我不敢和“影子”直接接触，纵身跃上桌子。几个起落，在桌后的空地站稳。对面石台上放着一只宝箱，可是一靠近，左边的弹孔里就有火球射出。我尽量靠右站，一个箭步窜了上去。宝箱里放着一把钥匙，用它可以打开通向魔法学校内堂的门。

经过这么一番折腾我总算见到了魔法学校的校长，他是个瘦小枯干的老头。我向他陈明来意，请教能治好飞龙的良方。他却非要我先加入魔法学校之后才肯把法子说出来。没辙，只好把辛辛苦苦得来的银子大把大把地掏出来——120 块！！！简直就是抢劫。

“Twinsen，你首先要通过入学考试才可以被授予魔法师的称号。”

我的天！怎么这么复杂？我硬着头皮听他把三道试题说完，心知除了照办似乎没有别的路好走。

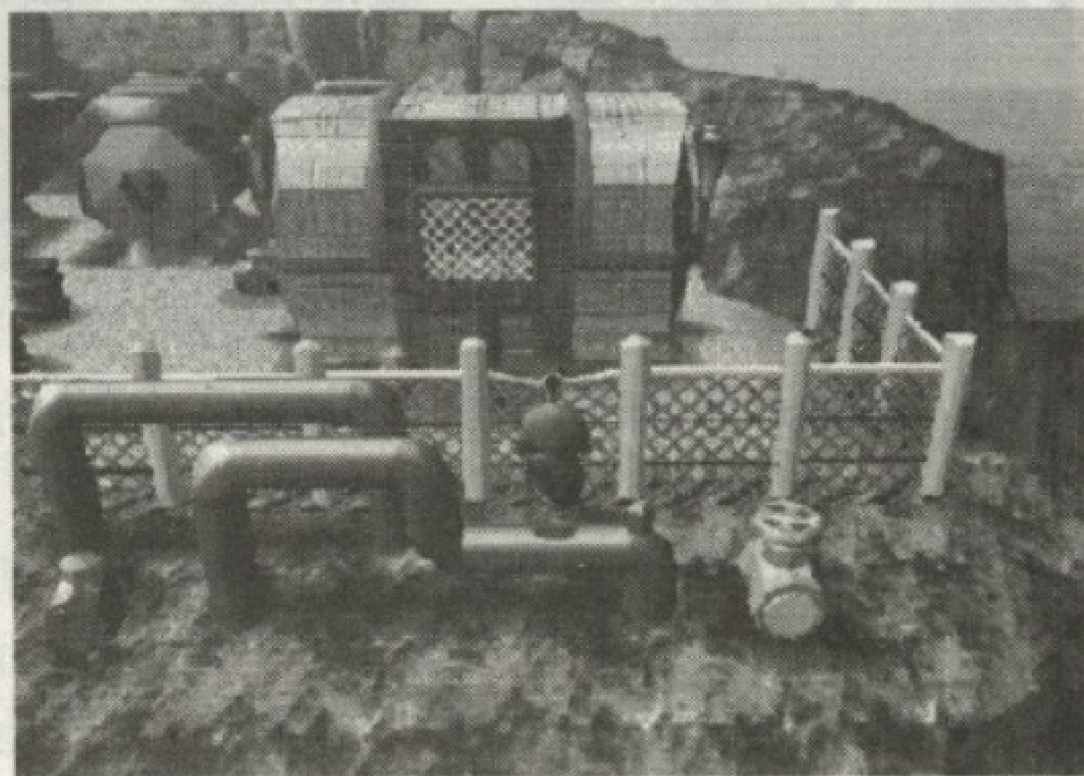
第一题还算简单，我径直走进校长身后的玄门，用手中的魔球将空中旋转圆盘一一击落，便大功告成，这无非是考究我计算提前量的功夫。过此关后，校长发给我一支吹管，它能够快速连发攻击敌人，但射程稍短。

第二道题颇有些叫人头疼，校长让我去找一朵黄花，那是一种非常珍异的植物，对提高魔法师的修为大有裨益。而我却一时想不出如何下手，信步间不知不觉来到了海边沙滩，忽见一个肥头大耳的家伙正牵了骆驼四下里张望，便上去和他搭讪。

“黄花专门喜欢生长在人迹罕至的地方。”没想到他也在四处寻访黄花的下落。他的话提醒了我，连忙打开地图，发现魔法学校上方的一处断崖颇有些“万境人踪灭”的味道，于是决意前往一探。顺着陡峭的山坡登上崖顶，向四下张望。忽然眼前一亮，发现对面的峭壁上赫然长着一株娇艳的黄花！我急欲飞身过去，却发现脚下是一座断桥。“唉，要是有辆车就好了，我也可以学学柯受良飞跃大峡谷。”想到这儿忽然记起 Jerome 给我的零件，对，先回家让 Zoe 修好车再说！于是我急匆匆地登上了返乡的客船。

“Zoe，你要的东西。”

“Twinsen，Jerome 刚刚打过电话，他有一样重要的东西要交给你，好象是个移动步话机。”唉，看来又得马上起身了。我再次登上白叶岛，径直向 Jerome 的家跑去。“Twinsen，有了它咱们可以随时随地传信息。”Jerome 念



着广告词儿把一只“大哥大”递到我手里，谢过之后和他道别。没想到刚刚迈出他家的大门，手机就响了。

“喂，Twinsen，我是 Zoe，汽车修好了，我一会儿就把它送到白叶岛去。”“Cool！看来黄花应该是唾手可得了。”我边想边走，去码头迎候 Zoe 的到来。走到码头时 Zoe 已经到了。看她沉重的身体，我心中颇感歉疚。不过多年的默契让我们之间无需太多的言语，风风雨雨总是要两个人承担的。“Twinsen，一定要为飞龙找到药，我一会，就走了。”默默地听 Zoe 说完，我知道最好的报答就是赶紧给飞龙治好病，让 Zoe 悬着的心放下来。道别之后，我飞车取了黄花，径直把它送到校长手里。

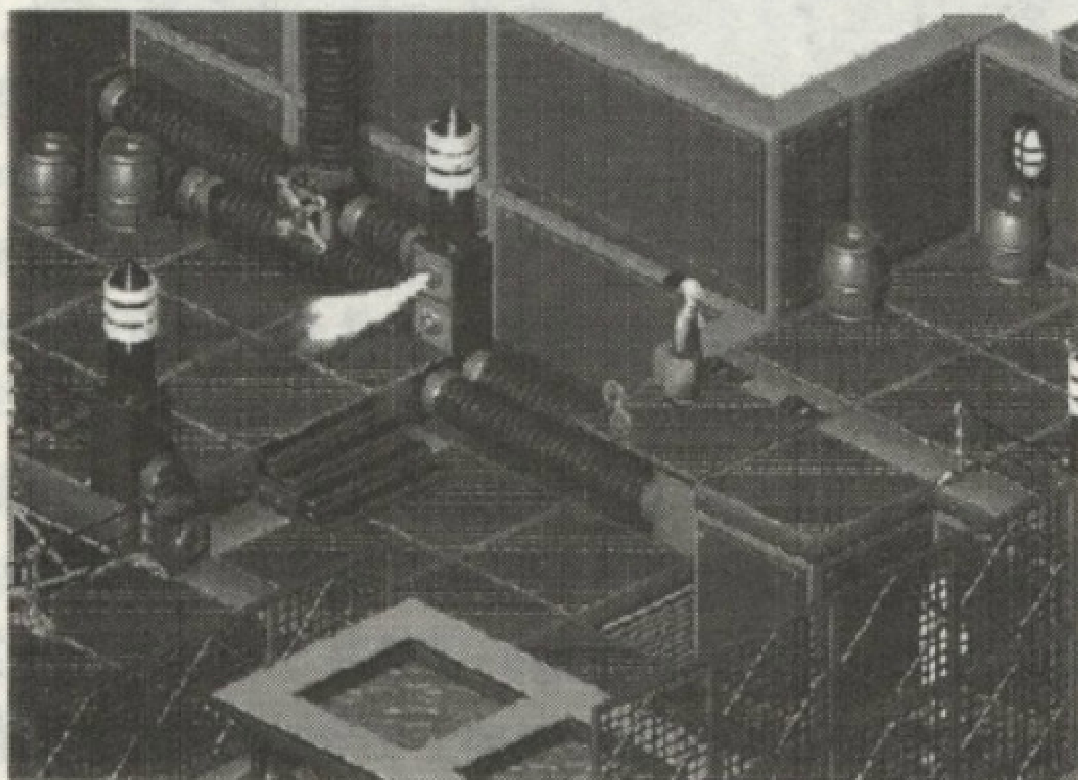
“Twinsen，给你一只魔法号角，它是疗伤的至宝。”

从校长手中接过魔法号角，我知道飞龙有救了！于是连忙转身冲出学校。没想到刚跑到大门口，一阵微弱的呻吟声传入耳中，好象是老朋友 Joe。顺声循去，竟是从院中石块上一只小贝壳里发出的……“Twinsen，我是 Joe，救救我！”天知道这家伙又在捣什么鬼，把自己变成

这付模样。我掏出魔法号角,小试牛刀,嘿!还真灵,顷刻间Joe就变回了原形,我也学会了号角的使用方法,知道使用号角的关键在于平时收集多余的药水,危急关头便可大派用场。

一路驱车、乘船,终于回到了Zoe和飞龙的身边。我忙不迭地掏出号角,三下五除二便治好了Dino Fly的伤,Zoe多日愁眉不展的脸上终于露出了笑容。来不及和她多说几句温馨的话,我立刻骑上Dino Fly向Dome of Slate飞去,那里隐藏着魔法学校的第三道考试题。

Dome of Slate是一座孤零零的海上城堡。我让飞龙降落在城边,一个人走进眼前的大门。古堡里面黑得伸手不见五指,脚下的路都是"独木桥",一但失足就会立刻被黑暗吞没。我小心翼翼地向前挪动,兜了无数个圈子,终于到达古堡对面的出口。校长出人意料地站在古堡外,他满意地捋着胡子,让我火速去学校领证书,说完就一溜烟地跑没影了。我跨上飞龙,向着白叶岛飞去。



神秘魔球

原以为领了毕业证书就可以回家陪Zoe了,谁知事情远没有那么简单。校长把证书交给我之后,说出了一条让人震惊的消息:白叶岛上的魔法师在一夜之间都不知去向了!!!我的头"嗡"的一下子,知道麻烦又来了。他还说手头已经没有魔袍,让我去岛上找个小贩,那人手里似乎还有存货。不过拿到毕业证书总是件让人高兴的事,何况我的魔球也升级了。"Twinsen,寻找魔法师下落的事情就拜托你了,希望他们没有遇到更多的麻烦。"听着校长忧心忡忡的嘱托,我知道这次自己肩头的担子有多重,不过首先还是要找到魔袍的下落。

我脑海里映出的第一人便是那个坐在飞毯上围着小岛转圈的人,看他一身不伦不类的巫师打扮,多半和魔法学校有些瓜葛。于是我站在他转圈的路线上守株待兔,不一会便看见他悠闲自得地"飞"过来。在看过我的毕业证书后,他将一件魔袍郑重地递到我手里。

穿着这身怪异的行头,我驱车一路打听魔法师的下落。越来越多的线索都表明巫师们最后出现过的地方是岛上的浴池。"但愿那个大老粗老板已经把我忘了"我这样想着,然而为了解开这个谜团,我只好硬着头皮再次迈进浴池的大门。前厅似乎没什么新发现,随即我又走入后面的浴室。看见浴室门口有一个外星人正在看报纸,我便主动上前和他搭讪,没想到竟听到一段石破天惊的话:

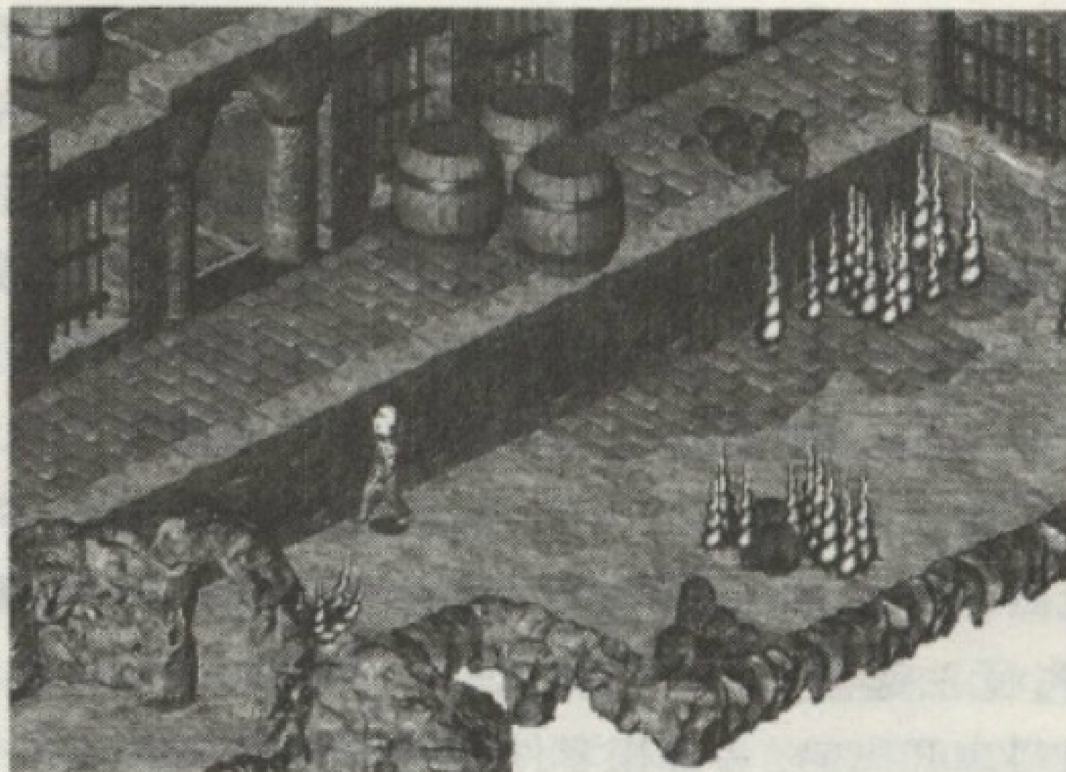
"欢迎你参观我们的星球,那里隐藏着很多神秘的事物等待有人去发现。我们希望以自己的高科技同你们的魔法进行交流,促进大家的进步。如果有兴趣就跟我来,暂时先别把这事告诉魔法学校,现在还为时过早。可能有人还无法理解。"

"对不起,我暂时还没有兴趣。"我尽量让自己显得平静些,说完转身就往外跑,我要赶紧去通知校长,凭我的经验和直觉,这里面一定隐藏着极大的阴谋!

"Twinsen,现在只有你可以解开这个谜了。"校长说话有时真是让人觉得高深莫测,亦或老奸巨滑?他轻描淡写的几句话就又得让我赴汤蹈火一番,不过魔法师们的安危也确实牵动着我的心。不,不仅是魔法师们的安危,如果双子星失去了他们的保护,那么所有的一切都将变得不堪一击。

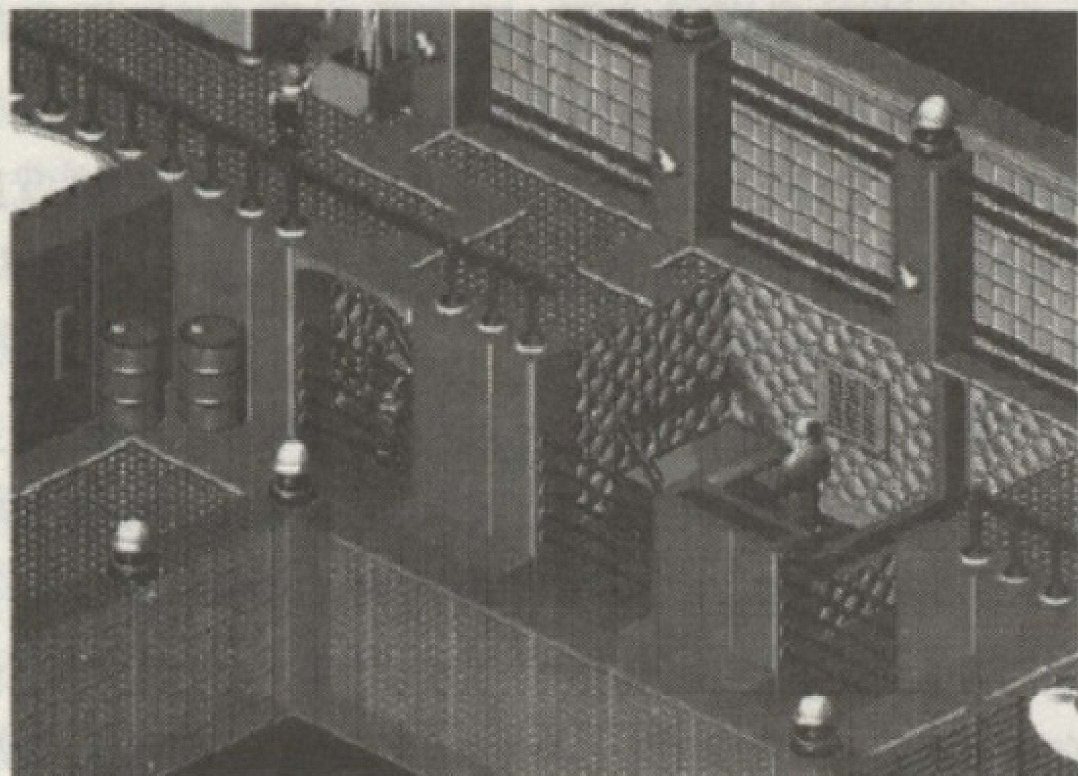
我再次来到浴室,主动接受了外星人的邀请,登上了前往Zeelich的飞船。一路上外星人热情地向我介绍了他们的情况,还请我看了有关他们星球的录像带——政治、文化、经济、民族……面面俱到。Zeelich的发达让我着实吃了一惊,于是也越发替双子星的命运捏着一把汗。

经过漫长的飞行,我们终于在Zeelich的一个军事基地上着陆了。下飞船之前,我在飞船底舱右上角的房间里发现了一只翻译器,想必它可以帮我克服言语上的障碍。走下飞船,外星人向导带我向一个地下通道走去。从他的言语中,我发现他竟把我当成了魔法学校的校长,想必是魔袍的扮相颇能鱼目混珠,我且不动声色,看看他们究竟想要干些什么。说来事情十分不凑巧,刚



刚走进通道，迎面正碰上Joe和一个外星人军官走了过来。“嗨，Twinsen!”Joe一见我就大叫起来，我还没想好如何反应，外星人军官已经拔出军刀大吼一声：“抓住他，他就是双子星上在逃的要犯!”紧接着，我觉得头上被人重重地击了一下，就失去了知觉……

当我醒来的时候，发现自己已被扔进了监狱，身上的魔袍也被除得一干二净，看来身份是彻底暴露了。Joe



也被抓了起来，就在隔壁关着。正当我无计可施的时候，忽然觉得眼前一花，原来是Joe施展穿墙术钻了过来。

“Twinsen，外星人把魔法师骗来的目的是要去绑架双子星的儿童，这样他们就可以横行无阻了。我一直想把消息告诉你，可所有来这儿的魔法师都被关了起来，我一个人实在无能为力，现在你总算知道了，赶紧逃出去，飞回双子星去解救孩子们!”Joe一股脑地把事情都说了出来，越听越让人心惊。以我丰富的阅历，却也一时猜不透外星人葫芦里卖的是什么药，他们绑架儿童的目的是什么呢？时间不容我多想，先逃出去再说。

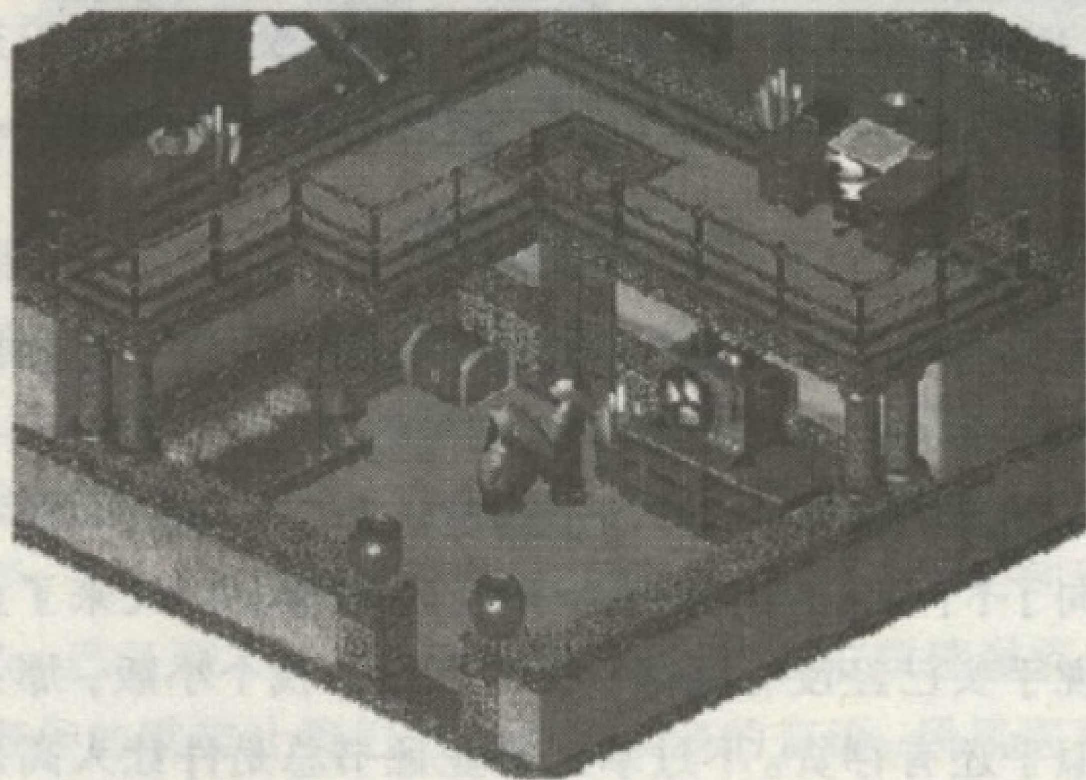
我和Joe的对话吸引了一个外星警卫的注意，他跑过来，一边喝问Joe为什么钻到我的牢房里，一边打开牢门，准备抓他回自己的囚室。我看准时机，一个箭步冲上去，三拳两脚将他撂倒，一溜烟跑出了牢房。一刹时四周警笛狂鸣，我关掉了旁边的火焰屏障，迅速向门外冲去。逃亡途中免不了和外星士兵有一番肉搏，甚至敌人的装甲车也参与到对我的狙击中。我知道自己的首要任务就是逃出Zeelich，绝对不可意气用事，于是能跑则跑，能躲就躲，一路跌跌撞撞，终于来到了军事基地的机场，头也不回地冲进眼前的飞碟，只盼赶紧发动引擎，离开危机四伏的Zeelich。谁知由于飞船控制台少了一个重要部件，无法起飞，看样子那东西是个碟状物体，没办法，我只得离开飞船，去打探零件的下落。在飞船的喷气口旁，一名机械师正在对机组进行维修。从他口中得知，飞碟缺少的是一个启动装置，没有它，飞碟只能是一堆烂铁，根本无法作星际旅行。对面就是外星人的机场控制中心，我想那里一定有我要找的东西。

一路打打杀杀冲上控制中心的顶楼，里面的几个外星人正潜心工作，对于我的到来几乎没有任何反应。我自然是先礼后兵，首先向他们和颜悦色地提出借用启动装置，但没想到竟被一口回绝，没办法，只好动粗了。一阵拳打脚踢之后，我自己来到屋子上方的控制台前，取走了想要的东西。

对于我这种连汽车开起来都打晃的人，驾驶宇宙飞船实在是勉为其难了。漫长的星际旅途尚可以凭借自动导航系统帮忙，但面临着陆，那可是一门实打实的技术。于是，飞碟在经过一连串“特技”飞行后，终于重重地和大地“吻”在了一起。我从一片狼藉中爬出，发现自己已经迫降在老家的山坡上。还没来得及揉揉被摔疼的屁股，我的手机就响了。

“喂”竟是Zoe的声音，我欣喜若狂。“Twinsen，快回来，家里出事了！”我的感觉就象五雷轰顶一样，在Zeelich发生的事已经搞得我满头雾水，怎么……明白了，一定是外星人开始行动了!我发疯般地向山下冲去，果然看见镇中已经到处都是荷枪实弹的外星士兵。面对敌人的围追堵截，我一路狂奔，费尽九牛二虎之力才迈进了家门。

“Twinsen，出大事了！你走之后，外星军队突然向双子星发起了突袭。他们不仅占领了整个城市，还绑架了所有的孩子……真不知道他们要干什么?!”一进门，Zoe就把一大堆坏消息摆在我面前。她的眼神里散发着恐



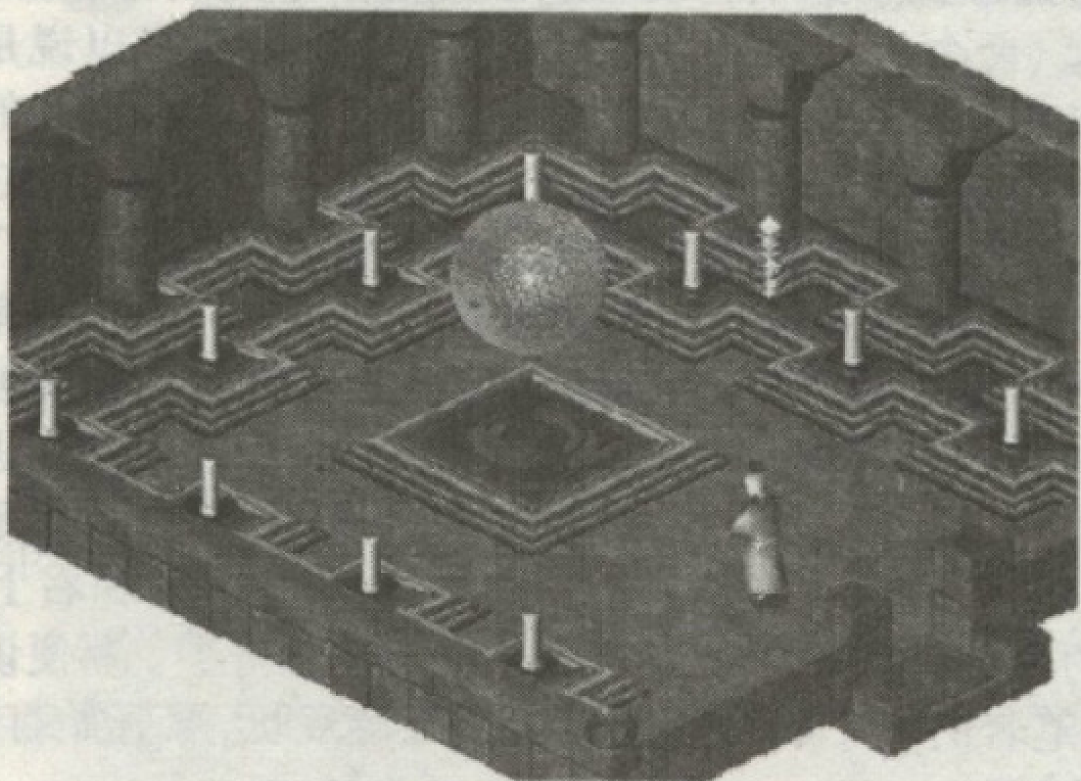
惧，我知道事态已经严峻到一种什么地步——一场前所未有的罪恶阴谋，一场前所未有的生死考验。但，一切都是责无旁贷，因为，我是Twinsen。

“对了，Twinsen，镇上的仓库里有你一只包裹。”Zoe又想起一件事，这听起来还多少让人觉得开心些。“好，我就去取。”转身出了家门，径直向镇上的仓库跑去。

“Twinsen先生，包裹是您的朋友Baldino委托我转交给您的，就是库房里那只顶上有标记的棕色纸箱。请您把它取来，我会为您打开它。顺着路上黑色的箭头走就会到达库房。”听完仓库管理员的一番话，我猜想Baldino

准是又有了什么新发明送来让我试用，于是一路小跑赶到了后面的库房。用脚下的方向键控制自动提货机把Baldino的箱子提出来，并送入右侧的出口。我嫌自己搬太麻烦，于是付给那个打瞌睡的搬运工102块，让他把箱子送到楼上管理员的手中。当我返回上边时，发现箱子已经被打开了，里面竟是一件喷气背囊！cool！有了它我就可以自由自在地飞翔了！

城堡岛（Citadel Island）上的事情已经告一段落，我



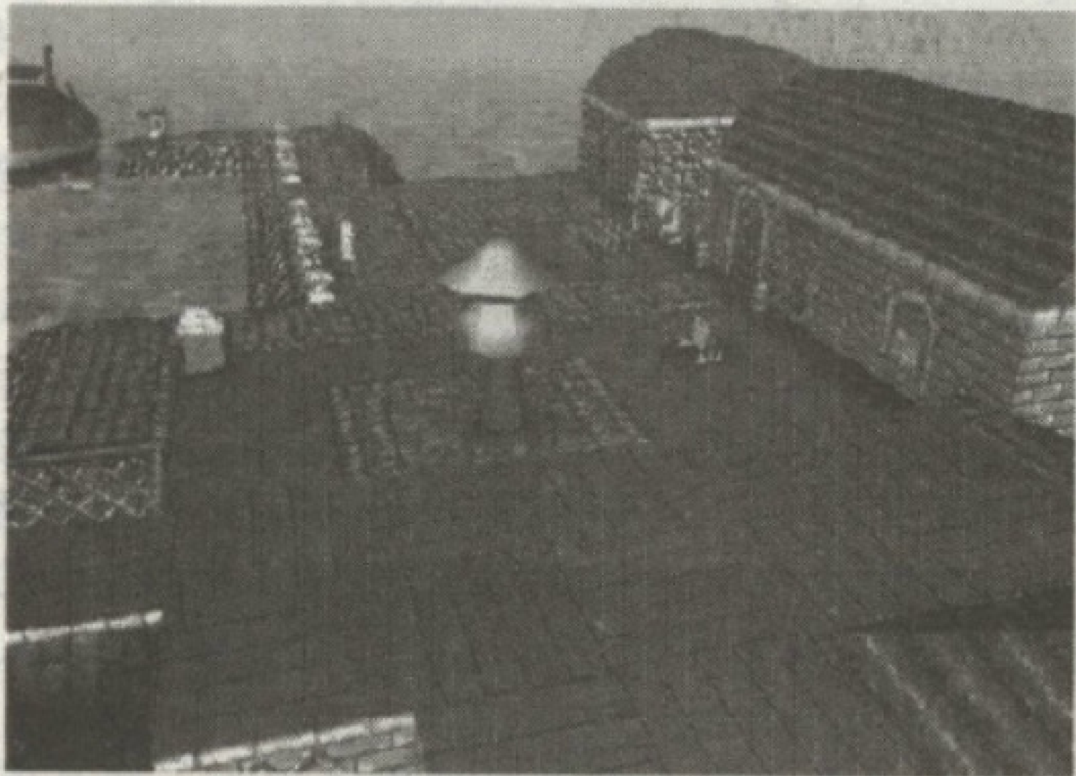
决定前往白叶岛赴命。虽然没能把魔法师带回来，但总算是有了些眉目，我想或许可以从校长那里得到一些有用的建议。

我一路冲破敌人的重重阻隔，好不容易来到魔法学校，没想到校长竟是“两耳不闻窗外事，一心只读圣贤书”，对外面翻天覆地的变化竟好象一无所知。

“校长，外星人绑架了我们星球上的儿童。你有没有什么强力魔法可以把他们救回来？”

“Twinsen，我也无能为力，现在只有靠你了。”校长沉吟一阵，继而说道：“但以你现在的力量去对抗外星人无异于以卵击石，你必须提高自己的法力，去寻找Ball of sendell吧。它被天气巫师封印在城堡上，但你要先学会闪电咒才能获取至宝。”

“我看过天气巫师留下来的条子，他说要学会闪电咒必须首先找到炽热珍珠（Incandescent Pearl）。”



“白叶岛下方的悬崖下有个溶洞，炽热珍珠就藏在里面。”

按照校长的指引，我来到了溶洞旁的海滩，站在滩边的木桥前，摇响了召唤海龟的铃铛。水中浮出一条青影，果然是老朋友来了。我纵身跃到它背上，请他把我送进溶洞。炽热珍珠前唯一的屏障就是一道钉板，我背上喷气背囊，轻松地飞了过去。开启眼前光彩绚烂的贝壳，神奇的炽热珍珠就算到手了！接着，我火速返回城堡天气巫师的家中，按照“法旨”上说的那样，把珍珠投进了房中炉火上的药罐。一阵电闪雷鸣过后，我终于学会了闪电咒！这可是天下一等一的厉害杀招，它能攻击视野内所有的生物，除了个别有免疫力的敌人无法伤害以外，其余的都是一闪一个！

接下来要确定的就是Ball of sendell的位置，这是件非常艰巨的工作，以城堡岛之大，可以隐藏一只“球”的地方又何止万千？但转念一想，既然是天气巫师封印的，那么他一定会选择一个自己最熟悉的地方来保存。巫师家中直通地下水道，那里人迹罕至，绝对是藏东西的好所在。于是打定注意，就从此处下手。然而水道纵横交错，我对下面的结构又一无所知，该怎么走呢？忽然一个人的声音出现在我的脑海里：“我正在修复地下水道的地图，倒时候你就明白了。”对，住在我隔壁的老头一直在研究地下水道的结构，他一定有办法。

“Twinsen，我的修复工作遇到了麻烦。地图上一些秘密的地方需要一种酸性药水作现形剂。可惜咱们岛上没有。”老人踌躇地对我说。我连忙把从白叶岛魔法师家里拿的药水递给他，老人接过药水后欣喜若狂，片刻之后便将地图复原了，并将一把金字塔形的钥匙放在我手里，说：“它们都是属于你的。”我一时不明其中的含义，于是走到地图前仔细观看：这张图画的就是天气巫师家后的地下水道，其注释清楚地表明：Ball of sendell就藏在地下水道中间的密室里，“金字塔”是开启密室大门的钥匙。道谢之后，我飞身向巫师家冲去。

地下水道的中间部分有栅栏保护，不过这可难不倒我这个跳远能手。我从拱桥上高高跃起，轻飘飘地落在密室屋顶。放“金字塔”的地方就在下面，我纵身跳下。把金字塔物归原位后，密室的门轰然洞开，我箭步跑了进去。眼前是一颗巨大的冰球，看来Ball of sendell就被包裹在中间。我祭起闪电咒，只见空中划过一道异彩，神奇的Ball of sendell终于现世了！（此处存在另一种进入地下水道中间地带的方法，即在镇中的酒馆里杀死外星人，取得隐藏在柜台里酒桶中的钥匙，然后打开屋内右侧的密室，从中间的窟窿跃下。另外，在城堡岛山顶右端的小山包和白叶岛上的公园里都隐藏着大量财宝）。

（待续）



飞鹰特战队

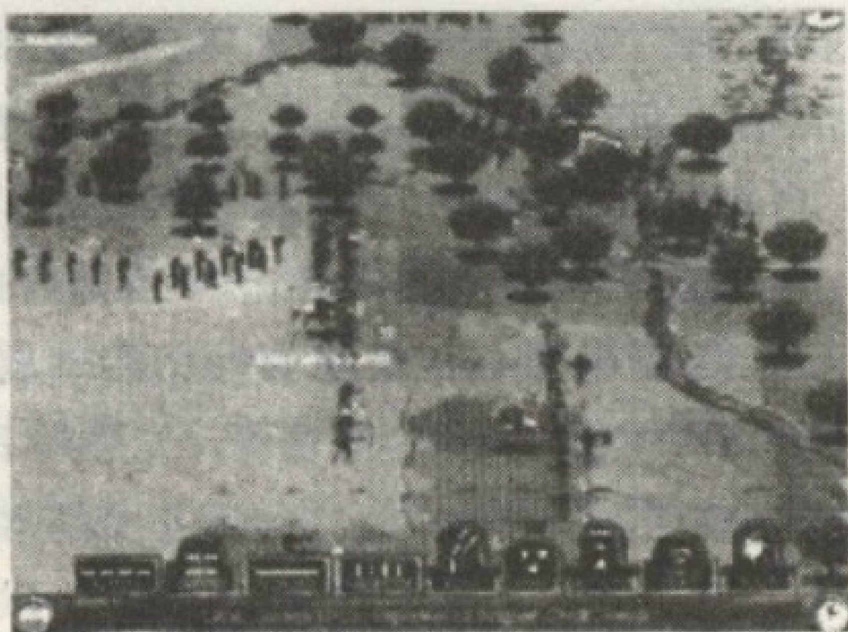
EXTREME ASSAULT

想必大家都是通过《工人物语》系列认识 Blue Byte Software 的，并且对游戏精致的画面和有趣的设定十分钦佩，但是目前整个游戏界都向 3D 方向发展，Blue Byte Software 自然也不甘落后，他们制作了这个 3D 射击游戏——《飞鹰特战队》。在游戏中，玩家要驾驶一架型号为 Sioux AH－23 的武装直升机（据说到后期还有一辆未来型的坦克），由于背景设定在下个世纪，因此这架直升机有一些你无法想象的能力，如用来躲避导弹的象 DOOM 中的横向移动，还有就是它强大的生存能力（即便撞到大楼或峭壁也会毫发无损）。虽然如此，你也不能大意，因为敌人亦不弱，象第二关中的巡洋舰就能在几秒钟之内摧毁你的直升机，再加上坦克、炮台和象蜘蛛一样的机械怪确实令人吃不消，其实最可恨还是敌人的直升机，他们经常出现在你意想不到的地方，并且追逐着你。既然敌人如此凶猛，Blue Byte Software 为玩家准备了什么装备呢？哈哈！你的武器就象 DOOM 游戏中的那样——花样翻新且威力巨大，一开始，玩家就有机枪、激光炮和导弹，在以后还能得到制导炸弹、雷电枪和一些叫不上名的武器。游戏的最大卖点就是它的画面，在不使用 3D 加速卡的情况下就能达到 640×480 的 64K 色的模式，但至少要 P166 才跑得动。

盖茨堡战役

SID MEIER 'S GETTYSBURG

这是梅尔．席德离开 MPS 公司后的第一个作品，也是他的 Firaxis 公司的第一个商品，其实这些并不能吸引很多人，因为一些人已经对即时战略游戏感到反感，他们开始怀念当初的那些回合制游戏。如果这些人知道他们喜爱的梅尔·席德要给即时战略游戏重新下定义的话，他们就会提起精神来看看这款描写美国南北战争时期的作品——《盖茨堡战役》。梅尔·席德首先使用了他在《文明》系列中那个屡试不爽的绝招——随机产生的地图，这次玩家能控制的部队也是随机生成，因此玩家每次进入新游戏时都要重新制订战略和战术，再也不能只用一套作战方案了，看来我们又将陷入梅尔·席德的圈套

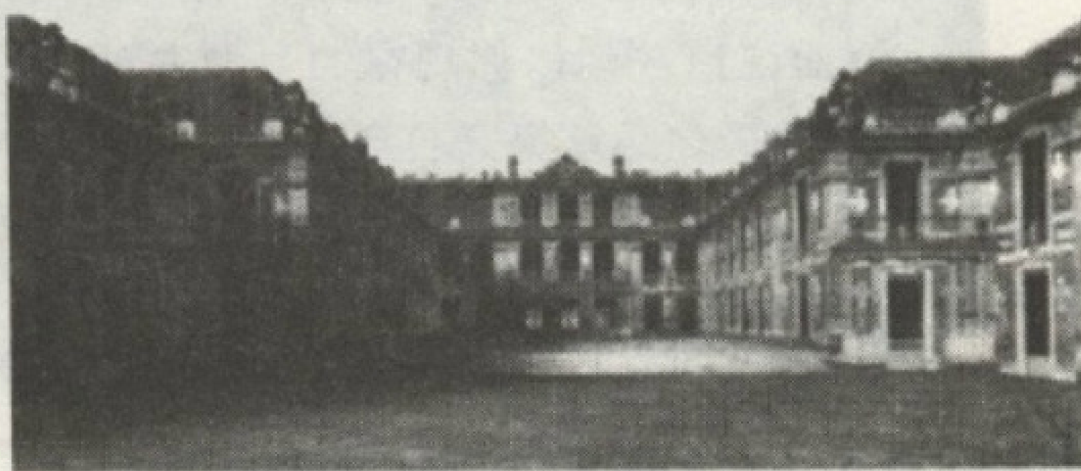


之中；接着梅尔·席德利用全新的 3D 引擎来表现地貌，平坦的原野、起伏的山峦以及流淌的小河均栩栩如生，比起《命令与征服》或《魔兽争霸 II》的地图可以说是质的飞跃。其实单单如此并不能显示《盖茨堡战役》的优越，因为还有几个即将发行的游戏也采用相似的 3D 引擎，但梅尔·席德的高明之出是他充分利用了“3D”引擎，使玩家可以从 4 个视角来观察战局，有一个视角是表面植被的地形图（即战略地图），在上面你不但能看到真实地形的落差，还能看到各个兵种的射击范围，进而调整火力配置。还有一个是从空中的俯视角，让玩家能看到整个战场，另外两个分别是从左上 45 度和右上 45 度的视角。如何，你是不是已经迫不急待了，顺便说一句，笔者的几个朋友最近因没有好游戏玩，又开始打《文明 II》了。

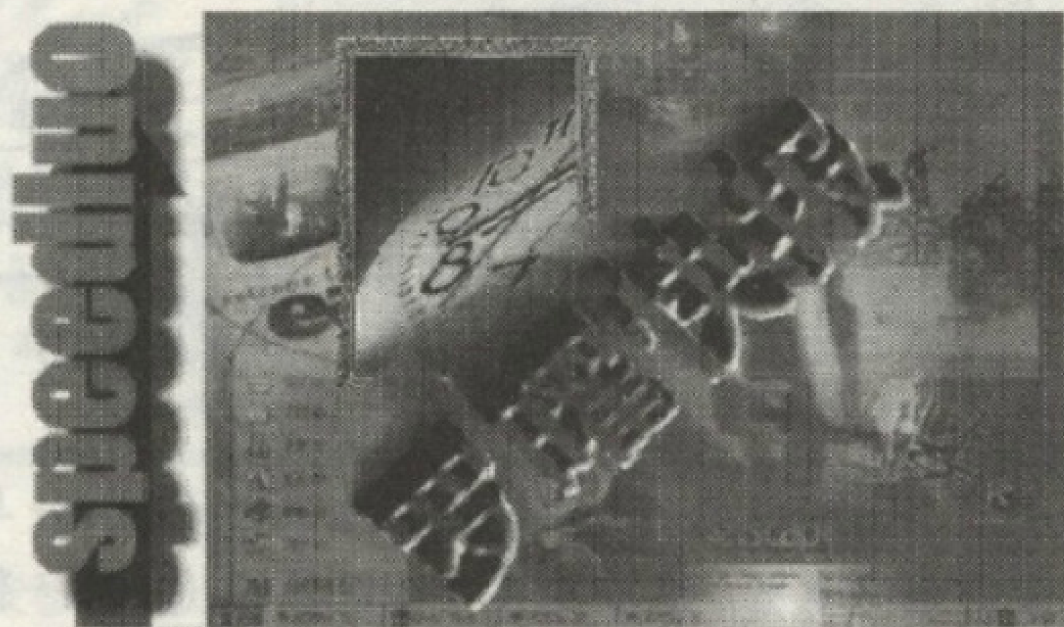
凡尔赛 1685

VERSAILLES 1685

CYRO 是欧美的精英级游戏公司之一，也是笔者最喜爱的公司之一，如果你玩过《沙丘魔堡》或《失落的伊甸》的话，就一定会同意我的观点，但是在完成了《烈火战车 II》和《死亡地带》之后，一直没有 CYRO 的消息，他们在干吗？原来是这款《凡尔赛 1685》消耗他们大量的精力，要知道凡尔赛宫号称历史上最美丽的宫殿，规模庞大，里面还有以数千计的金器、玉器和古玩，将



它做成游戏可是一个不小的工程。但令人惊奇的是，CYRO 的制作人员利用 3D 绘图软件完全重现了凡尔赛宫在 1685 年的面貌，并且在游戏中加入了两百多幅巴洛克风格的名画，这些巨大的画幅拥有华丽的色彩和复杂的构图，让玩家更多地了解凡尔赛宫的一切。游戏中还有近 40 分钟的符合当时历史背景的古典音乐，听起来也颇受感染。说了半天，只讲了游戏的画面有多眩目竟忘了告诉你这是一个解谜游戏，你在主观视角的情况下于凡尔赛宫中寻找企图破坏宫殿的敌人。和以往的主观视角解谜游戏不同的是，《凡尔赛 1685》加入了 QUAKE 游戏中有的抬头观望和低头俯视两个视角，或许设计者就是想通过电脑屏幕让更多的人了解凡尔赛宫。好消息：第三波对此游戏的汉化工作即将完成。



Creative 的新 3D 卡

Creative 基于 3D lab's Permedia 2 芯片的显示卡已经上市，它同时具有 2D/3D 显示功能及完整的 OPEN GL 支持，并有完备的后续升级计划。这种显卡有专业版和家用版（AGP 版不久也将上市），而不含捆绑软件的 4MB 显存精简版售价仅为 129 美元，从它不输于 3Dfx 加速卡的性能来看，真是十分廉价了。

《黑暗王朝》的小问题

刚刚上市的新游戏——Activition 的《黑暗王朝》(Dark Reign) 有一点小小的问题，就是难度设定完全颠倒了。难是易，易是中，而中反倒是难了，玩家们请注意了！

价廉物美的套装

Sierra 即将发行《英伦霸主》套装版。这套四张 CD 的套装中包括了全部的《英伦霸主》、《英伦霸主Ⅱ》、《英伦霸主Ⅱ扩展任务盘》及即将发行的《魔幻霸主》的 DEMO，只能在 Windows95 下运行，售价为低得难以思议的 54 美元，爱好收藏经典的朋友这下可有福了。

火爆的攻略单行本

Prima 出版公司最近获得了出版 EA 全部游戏攻略单行本的独家特许权。在这些单行本中，包括 Bullfrog、Origin、Maxis、Jane's、EA Sport's 这五个 EA 子公司的全部 PC 游戏及游戏机游戏。目前的主要作品是《创世纪网络版》、《盖茨堡战役》和《长弓直升机Ⅱ》。编写、销售游戏的攻略单行本现已经成为游戏公司的重要收人来源之一。

微软发行 DirectX 5.0 修正版

这个 5.0a 版修正了 5.0 版中的一些小毛病。升级极其简单，只需运行一下这个 227K 的 DPLAY50A.EXE 文件即可。有条件上网的朋友请到以下这个网址去下载 http://www.microsoft.com/directx/resources/downloads/DPLAY50A.EXE

蹩脚的名字

Microprose 即将为天王级巨作《文明Ⅱ》发行扩展任务盘《神奇世界》，盘中有一些新增的关卡和编辑器、新的兵种和文明，格调将以科幻为主。由于 Activition 已经独家拥有了 civilization 这一游戏商标的使用权，加之席德·梅尔也已离开了 Microprose，所以这个游戏的名字既不能叫《Civilization Ⅱ——Fantastic Worlds》，也不能叫《Sid Meier's Civilization Ⅱ—— Fantastic Worlds》，只能退而求其次，叫《Civ Ⅱ——Fantastic Worlds》了，真是蹩脚透了。

E3 回归

1999 年的 E3 大展将在洛山矶展览中心举办，并且此后四年的 E3 都会在洛山矶。由于大部分的美国游戏公司都在西海岸，所以他们对于这两年在路途遥远的亚特兰大举办 E3 有很大意见，在路上耽搁了不少时间，还要多花很多钱，这下他们可该高兴了。

UBI 也来硬件市场分一杯羹

Ubisoft 和硬件厂商 Guillemot 合作发售 Maxi Graphics Gamer 3D 卡，这块 4MB 显存的 3Dfx Voodoo 卡售价 200 美元，同时捆绑 3Dfx 版的《生死赛车》和《潜艇文明》。

MAC 用户的福音

Connectix 近日发布了为苹果公司的麦金托什计算机制作的 PC 模拟器——Virtual PC。这个软件可以在麦金托什上模拟出奔腾级 CPU、Sound Blaster Pro 声卡、VESA 显示模式的 PC 环境，因此可以玩绝大部分 DOS 下的游戏，事实上，Virtual PC 也捆绑销售了以下这三个游戏：《极品飞车》、《疯狂美式橄榄球》和《高尔夫 96》。

流星雨的 *DEMO* 测试专门店

前 言

作为电脑游戏发烧友的我们，经常有机会得到一些最新热门游戏的试玩版本或是测试版本。虽然这些版本与正式推出的版本难免会有这样那样的差别，但不管怎样说从中对这些新游戏得到的认识总要比光看一些新游戏介绍的图片和文字来的更为感性和直接。因此我们也一直就有想法要将自己抢先玩过的这些"新"游戏后的感受与各位交流交流。恰逢《大众软件》于本期起开始推出配套光盘，更坚定了我们实现这一愿望的决心。因为若是玩家能在亲自享受光盘中的试玩游戏之余能看到对其恰到好处、画龙点睛的评析，当然是更有裨益的。希望各位同好能为这个栏目出谋划策，多提意见，让它成为极富存在价值的栏目。

《古墓丽影Ⅱ》(Tomb Raider Ⅱ)测试评析

去年末，那位在《古墓丽影》中大显身手的女印地安那·琼斯着实大红大紫了一番。现在劳拉·寇芙特(Lara Croft) 将展开又一次冒险旅程，这次她的目标是中国古代的神秘兵器——襄之匕首(Dagger Of Xian)，传说任何能将这把利器刺入自己心脏的人都能得到可以驾驭天下的龙之权力。为了获得这件宝物，劳拉将先后到长城、威尼斯、西藏、泰坦尼克号沉船等地寻宝揭秘、杀怪斗敌。

笔者有幸获得了这个续作的试玩版本，并在第一时间试玩了一下。尽管这个需 Direct5.0 支持的游戏一而再、再而三的当机，但在笔者一而再、再而三的 RESET 之下，好歹也算是窥出了几分究竟。(第一次执行游戏时，游戏会自动出现一设定菜单，今后再玩就不会自动出现。但是只要执行指令"tomb2.exe setup"，就能重新进入设定菜单。)

进入这个版本，就能看到事先录下的三段在不同场景的游戏演示。一是在海底半充水的沉船里，劳拉尽显游泳健将本色，在水中自由穿梭。二是在西藏的雪地里，劳拉又在绝壁上一展攀岩绝技。三是在水城威尼斯，与老鼠和悍匪搏斗。从中我们首先注意到的是劳拉的发形发生了小小变化，在二代里这位女中豪杰长长的麻花辫自然的垂了下来，看起来更多了几分东方女人的味道。而且在三个不同场景中，劳拉的穿着也各不相同，与之对应分别是潜水服、长袖茄克和传统服装（就是一代的服装）。其次我们感觉《古墓丽影Ⅱ》的引擎似乎并未有多少改进，不过倒是增加了不少户外的场景，也算是较前作有了些进步。

跳过演示，就能进入可以试玩的威尼斯那关。基本上熟悉一代的老玩家进行二代都不会遇到什么困难。笔者在观看自动播放的影片时看到劳拉有个快跑中急转身的动作，似乎是新增的，可惜笔者十指齐发，也未试出此招。此外，在这关中笔者得到了新增的道具——照明电棒，因为在二代中有许多场景都是漆黑一片的，所以必须有照明设备才能进入。象是在威尼斯神殿角落里的三座劈刀石像机关就是如此，笔者点着那玩意儿进去都挨了两下，要不早在黑暗中变成肉浆了。一代中的模糊瞄准方式依然沿用到了二代，所以与老鼠和持枪歹徒的激战并非难事。不过因为没有存档的功能，再加上系统的极不稳定，所以笔者破关的宏愿看来只能留到了正式版推出的时候了。

正常进入游戏只能玩威尼斯那关，不过只要作一点简单的修改就能玩另外两关。在《古墓丽影Ⅱ》的目录中进入子目录 DATA，其中应该有 Venice1.dem 和 Venice1.phd、3tibet.dem 和 3tibet.phd、Titanic1.dem 和 Titanic1.phd 三组不同名称的文件，它们正代表着不同的关卡名称。只要将你想玩的关卡的文件名分别对应的改为 Venice1.dem 和 Venice1.phd，这样再执行游戏就能直接玩到刚才更改的那关了。

也许只是测试用的版本，因此它还显得不是很成熟，且不说如此频繁的当机次数，光是贴图方面的错失就十分明显。仅仅在笔者试玩的那一部分，就能看到不少这样的现象。比方说二楼阳台的尸体在底楼也能如 X 光般的看到，或是当笔者躲在门边的墙壁后面也会挨到门那边射来的枪子。

总的来看，《古墓丽影Ⅱ》依然延续了前作中丰富多变的人物动作、极具挑战的关卡等优点，并在这些方面有着更进一步的加强，从试玩版本中我们已经能明显的感受到这一点。而且若是用上 3D 加速卡的话，《古墓丽影Ⅱ》的视觉表现将更为惊人。相信待更为完美和完整的正式版本推出时，定会再次推起一股"古墓"的热潮！



最终幻想 Ⅶ
FINAL FANTASY Ⅶ

北京　罗曜

制作公司		SQUARE	
载体	光碟	系统	WIN 95
语种	英文	类型	角色扮演

次世代游戏机上的 RPG 超级大作《最终幻想Ⅶ》就要被移植到 PC 上了！！！

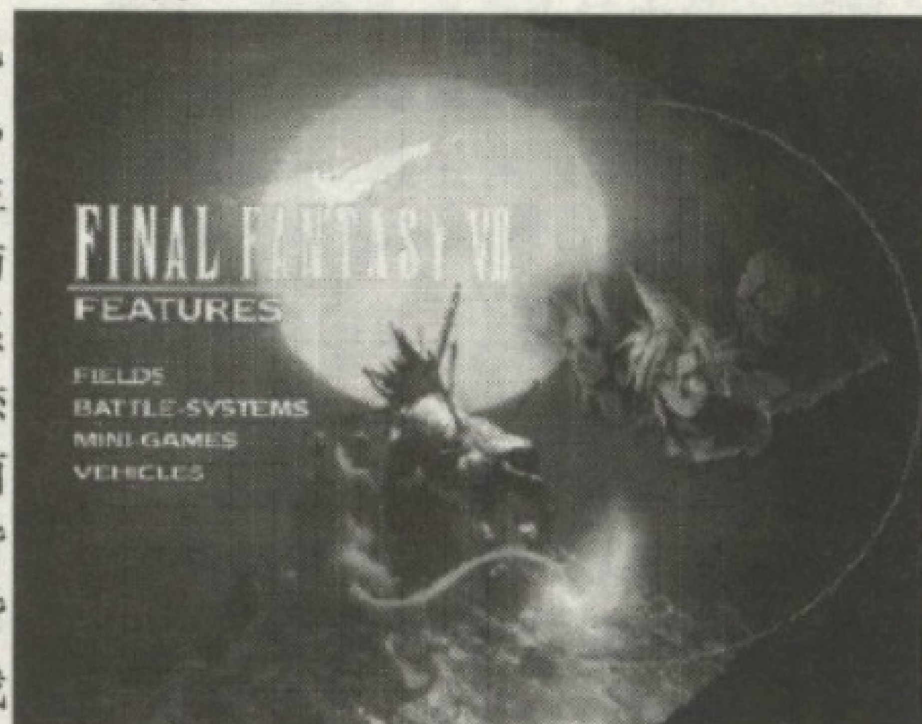
《最终幻想》系列是日本传奇公司 SQUARE 的看家力作，是大量日本 RPG 爱好者们心目中常盛不衰的经典。1987 年，《最终幻想Ⅰ》在任天堂红白机上推出，此后的九年间，《最终幻想》的每一代新作品都会在前一代的基础上加以改进，到了《最终幻想Ⅵ》时，真实时间制、魔石系统、大量的出场人物、丰富的剧情等特点已然定型。1996 年 SQUARE 制作《最终幻想Ⅶ》时，离开了合作多年的老主顾任天堂，转而选择了次世代阵营的大腕——SONY，他们看重了 PS 在次世代机种中最为强悍的机能。而 PS 之所以能够在次世代中横扫千军，甚至能够凌驾于 SEGA 土星之上，丰富的软件是一个极其重要的原因，在这其中，《最终幻想Ⅶ》功不可没！！事实证明，SQUARE 的选择是对的，《最终幻想Ⅶ》比前六代有了一个质的飞跃，已成为 RPG 史上里程碑式的作品。

《最终幻想Ⅶ》的故事主题是建立在常盛不衰的“反抗”题材之上。主人公们居住的世界被邪恶的铁腕组织神罗所统治，他们控制着世界上的全部资源，横征暴敛，用各种手段来残酷地统治人民。神秘的地下反抗组织“雪崩”，其力量虽不足与神罗正面对抗，但他们也要以游击战的形式来动摇恶势力的统治。我们的三位主人公正是生活在这样的乱世，他们是：克劳德，手执一把大剑的好战青年，原来是神罗军队的成员，后来为了金钱受雇于“雪崩”；巴瑞特，武功高强的中年男子，“雪崩”的首领，因为要为自己死去的妻子报仇而与神罗势不两立；阿莉丝，拥有神奇能力的少女，不知不觉被卷入到故事当中。此外还有许多个性奇特的人物，以及一些只在日本 RPG 中才能见到的奇怪角色，如虎、猫、雪人什么的。每个角色都有他与众不同的个性以及完全属于自己的故事，其中有的与游戏主线密切相关，有的则只是分支了，甚至有时与剧情毫无关系，而只为刻划人物，这种做法是十分奇特的。在《最终幻想Ⅶ》中，你会感到自己是生活在一个真实的世界中，它有自己的规律和节奏，其中的每个人都有他自己要作的事情，有他自己的生活，并不象大多数 RPG 中“他们只是为你而活着”。爱与背叛是人类文学作品永恒的两大主题，在《最终幻想》系列中也是如此。在游戏中，你常常可以见到相爱、因失恋而郁郁寡欢、三角恋爱、不远万里奔波只为见爱人一面等事情。而一部《最终幻想》中如果没有出现至少一个背叛的情节，它就不能被称为合格的《最终幻想》。弟弟背叛哥哥，国王出卖赤胆忠心的大臣等等，假如你在游戏中发现一直同舟共济的朋友原来竟然是你的敌人，可不要太吃惊啊！《最终幻想》力图通过表现人性中最光明与最黑暗的两面来感动玩家，而现在一些同类 RPG 游戏靠弄死一两个主人公来进行劣质煽情，两相对比，高下立辨。

经过多年的演变，《最终幻想Ⅶ》中的战斗系统十分完善。每个人，包括你的敌人都有一个攻击准备时间，而不同的人这个时间是不一样的。这样，就会产生不同的结局，比如你已经准备完了，敌人却尚在准备，你可以先于他发动攻击，这样不是占了很大的便宜吗？而如果反过来的话，结果则完全不同了。这种设计，固然不是即时制，但也与传统的回合制有了很大的不同，每个接触到它的玩家都会被它深深吸引。魔法向来是《最终幻想》系列的重头戏，《最终幻想Ⅶ》在黑魔法系（用于攻击）、白魔法系（用于治疗）、召唤魔法系（召唤龙、巨人等来打击敌人）的基础上又增加了蓝魔法系（从敌人那里学来）。

《最终幻想Ⅶ》的画面近乎于完美，在次世代游戏中能与它并驾齐驱的都不多。全部由 POLYGON 构成的人物和 CG 构成的背景画面为你勾勒出了一个神奇的未来世界，画风是阴郁的，然而在这阴郁之中却蕴育着光明，这不正是游戏所要表达的主题么？战斗时的画面设计十分有魄力，先是主角的特写，等接近敌人时，换成追尾视角，紧接着斩下去那一刹那，再从各个角度将镜头拉远，简直是太帅了！

《最终幻想Ⅶ》的移植工作由 SQUARE 自己进行，预计将在 1998 年第一季度上市，现在已可以肯定 PC 版将是英文的。由于 SQUARE 承诺 PC 版会一点不缩水地“完全移植”PS 版，所以势必要用到 3D 加速卡，按照日本公司的惯例，大概会是 Power VR，但由于移植工作将在 SQUARE 的美国分支结构完成，所以最后选择 3Dfx 的可能性也很大。但无论如何，没有 3D 卡将肯定是没法玩的。



看来，在明年初，PC 上的所有 RPG 游戏将面临一次严峻的挑战！而全体 RPG 爱好者们，让我们屏住呼吸，等待来自次世代的一次最强烈震撼！！



红公爵战机Ⅱ
Red Baron Ⅱ

北京　罗曜

制作公司		Dynamix	
载体	光碟	系统	WIN 95
语种	英文	类型	模拟

经过了太长时间的等待，《红公爵战机Ⅱ》终于制作完成，即将展现在世人面前。自从多年前《红公爵战机》创造了老式飞机模拟游戏的经典之后，就再难有一个游戏有实力把这个桂冠夺到自己的手中，其中最有实力的竞争者还应该算是《飞行军团》(Flying Corps)了。看来，自己创下的记录还是要由自己打破才行。



市场上充斥着太多喷气战斗机的模拟游戏，当你必须双眼紧盯雷达屏幕，当你必须对着那毫无生气的空对空导弹，当你的耳中满是警报声和地面指挥中心的谆谆教导时，你是否已感到厌烦？你是否怀念当初那朴素而充满豪情的空战生活？你是否已遗忘了真正的空中格斗感觉？但我是确实知道有一些朋友在玩 NOVALOGIC 的 F22 和《傲气雄鹰 97》时不用导弹，而只用机炮来较量，只为体味那种久违的感觉。Sierra 的《红公爵战机Ⅱ》带你回到一战硝烟弥漫的战场上。在那里，年轻的飞行员们驾驶着脆弱的螺旋桨飞机，没有经验，没有技术，只凭着满腔爱国之情，飞上蓝天，谱写了一曲曲感人的诗歌。他们的大无畏精神为后来的飞行员们留下了宝贵的财富。

《红公爵战机Ⅱ》描写了一战的西线战场，战斗主要发生在法国北部。你可以飞随机生成的任务、单独任务或整个的战役。在战役的开始，你只是一个普通的飞行员，不能对战局有任何的影响，只能接受长官的命令，和战友们一道去作战。随着你不断地完成任务，你会被提升，然后就可以开更好的飞机，并调到精英的飞行队中，可领导一些部下。如果你能坚持到最后，你会被任命为空军司令，要负责指挥整个部队。这时，你可派人去侦察敌情和地形，确定编队方式，具体指挥一场空战。当然，如果你愿意，还是可以驾驶战鹰亲临前敌去浴血杀敌的。假如你名气够大的话，敌人的王牌飞行员还有可能邀请你来一次“一对一”的空中对决呢！游戏在从战役到战术的各个层面为你提供了施展才能的机会。在《红公爵战机Ⅱ》中你一共可以驾驶多达 26 种飞机，每一种不仅在外形上，而且在飞行性能上都与其它飞机不同，所以即使你是一个飞行“老鸟”，也得花些时间来适应。与此同时，你会遇到总共超过 40 种敌机。全部飞机都是用 3D 来表现，而且是在游戏过程中即时生成的，同时烟雾、火光等画面效果的处理也十分精细，所以对机器的要求比较高，需要 3D 加速卡才能玩。

游戏的真实性十分强，这一点表现在多方面。超过 4 万平方英里的战场全部是根据当年的实际状况来绘制的，甚至连每一座小屋都不差分毫。双方部队的行动，在时间、地点、飞机数量、编队、机种等各个方面都是严格按照历史资料来设计的（如果你在玩游戏时有当年的飞行记录将无疑会占很大便宜，可惜你没有），当然，由于你的介入，情况会多多少少有一些不同。采用真实事件的设计，即同时会有许多事情发生，而你只能目睹其中的一小部分。当你回到基地时，发现你的好友已经战死，请不要太悲伤，你作战再勇猛也没有用，在别的战场发生的事情你是无法左右的。在细节方面，也十分花功夫。如果你在落地的一刹那没有掌握好，你会感到剧烈的颠簸、爆炸、燃烧，然后是救护车长鸣而至，救护队员们奋力割开飞机，把你救出去。多么有趣，你曾在其它空战游戏中见到过这些么？

空战迷们，记住，十月下旬，这个不容错过的游戏将来到你的面前！





七个帝国
Seven Kingdoms

北京　赫闻

制作公司		Enlight	
载体	光碟	系统	WIN 95
语种	英文	类型	即时战略

《七个帝国》是一个定位在包括《文明》、《命令与征服》等游戏因素的新型游戏。在一个既有历史又含有神话的背景下，玩家可以扮演玛雅、日本、诺曼第、希腊、波斯、北欧或是中国七个国家的领导人，通过发展实力来达到统一全球的目的。与同类游戏不同的是，在战役中获胜不仅要依靠强大的武器和先进的技术，在暗中还要利用各种经济和外交手段，各种不同的突发情况需要玩家作出选择来应付局面。



每一次进入游戏都会随机产生一张地图，这么做不仅仅是为了保持对玩家新鲜感，还是为了使每次进行游戏时避免有雷同感。游戏开始时你只有一座属于自己的村子和一个指挥部。国王就在指挥部内，在此你可以最多指挥八名战士进行训练，他们的级别取决于国王的领导才能。当一名战士显示出他有领导才能时，你就可以提升他为将军，这样就可以再建一座指挥所来训练另一些战士。

在对外战争中最重要的是获得对资源的控制权，谁能够控制更多的资源也就有了雄厚的经济发展基础。这件事说起来好象比较容易，但是做起来就不那么简单了。资源一般来说都会离基地较远，你需要先造一辆采矿车，然后一路狂奔第一个到达那里，然后，你还要运一些农民过去开矿。如果矿藏距离你很远，你需要在村子的附近建立市场同时派出大篷车来运输矿藏。

如果你不想先开采资源再中规中矩地发展，你也可以用一些外交手腕。建一座较大规模的市场，在这里可以允许其他国家在此交易，这样你也可以分一杯羹。他们会把资源运到这里，这样你就可以“借鸡下蛋”造自己的工厂，然后生产东西去卖。如果你想加入一些实力较强国家的联盟可不是件容易事，往往他们会对你提一些苛刻的要求，比如对一个实力很强的国家宣战或者对它采取贸易禁运的政策。

当村子的规模发展起来后，人口会相应增长很快，所以你就要找更多的村子来发展。散落在地图各处的独立村子就需要你去搜索。每座村子都是属于上面提到的七个国家中的一个。例如，这里有一座属于玛雅人的村子，这时你就有如下两种选择：第一种，你可以在村子旁建立一座指挥所，在此配置军队，采取高压统治，不过这需要一段时间，因为在你的高压下村子的人们会逐渐降低对“旧主”忠诚度。如果这一切进行的顺利，他们就会向你屈服。当然这些工作的结果有可能不会成功。所以明智的选择就是在游戏开始时就多探索一些村子，并把它们置于自己的保护下。另一种方式就是采用暴力手段，对敌人的村子进攻直到他们投降，不过这么做你可要十分小心，一次失败会使敌人的村子实力更为壮大，这使你的第二次攻击变得更加危险。

忠诚度是《七个帝国》比较重视的部分。不管是战士还是工人，每一个人都会有一个忠诚度指数。如果你统帅有方，他们会为你拼到最后一滴血。如果你只知疯狂扩军备战，不信守合约，不能为手下人提供充足的食品和稳定的收入，那么他们就会反对你，甚至造反。有一点你可以放心，计算机不会作弊，这种事情也会发生在其他国家身上，所以会有一些人反对自己的国家并要求你提供援助，这时你可以轻而易举的获得在敌人国家的一个立足点，在此你可以建自己的指挥所。



当你的外交和经济活动都走上正规后，就可以专心发展你的科技力量。造各种武器，像火焰塔、大炮、投石车和海军，还可以建任何的建筑物，无论是了望塔、矿厂、工厂、兵工厂等等。那些在现实生活中的东西都会在游戏中出现，在《七个帝国》中和平只能建立在强大的军事力量上，你的军队强大了敌人也就不会上门挑衅。在《七个帝国》中还可以搞间谍活动，你可以造一名间谍让他乔装改扮进入敌人的国土，潜入敌人村子获取有用的信息。游戏中会有许多间谍活动供你选择，比较有用的是煽动敌人的不满情绪，这将极大的打击敌人的士气。

游戏的图像很是出色，在高分辨率的显示模式下人物生动活泼。游戏的操作界面也很简单，使人很容易上手。当然游戏也支持联网对战，既然名叫《七个帝国》也就最多支持七个玩家同时交手。



暗黑破坏神——地狱火

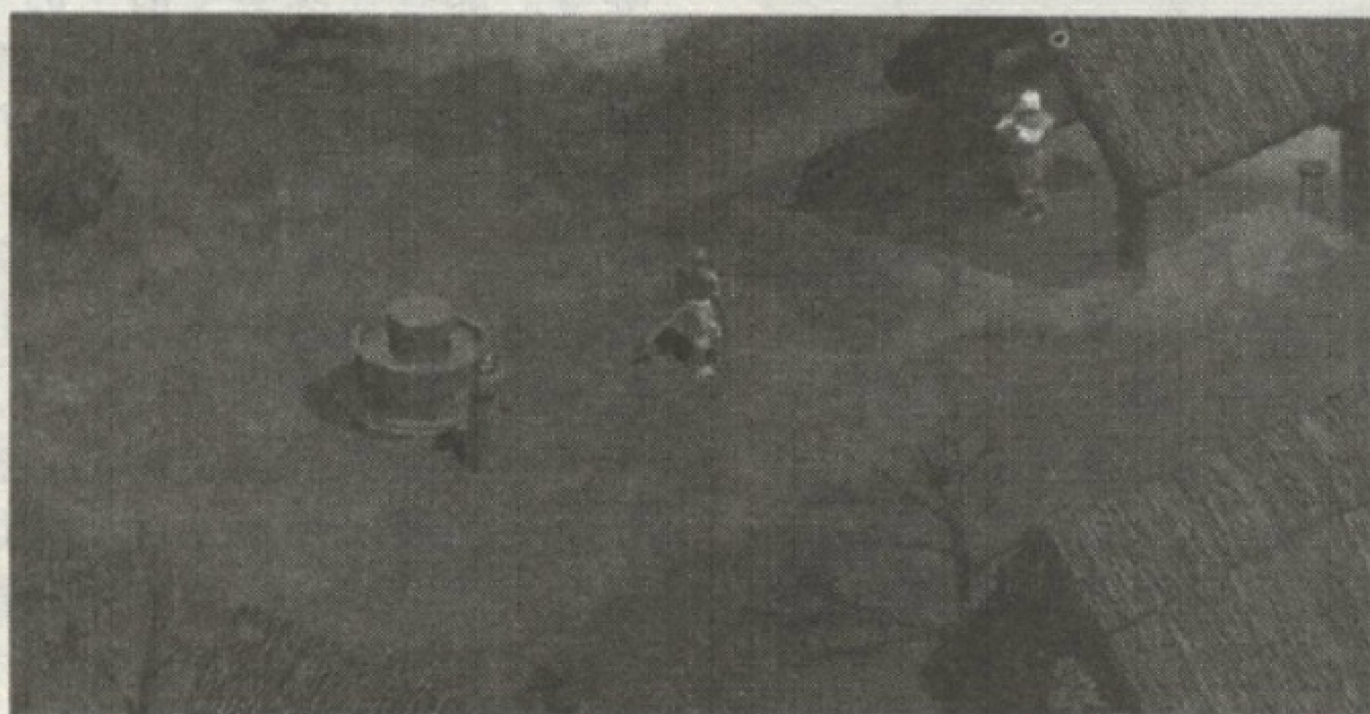
DIABLO——HELLFIRE

北京　罗曜

制作公司		Synergistic	
载体	光碟	系统	WIN 95
语种	英文	类型	角色扮演

《暗黑破坏神》是一个如此成功的游戏，以至于没有任何人怀疑制作公司将会为它出后续作品。虽然 Blizzard 已传出消息说，《暗黑破坏神Ⅱ》将于 1998 年下半年完成，但熟悉 Blizzard 一贯“说话方式”的朋友都应该明白，我们能在 1999 年初见到这个游戏就不错了。而且，实际情况是，Blizzard 现在仅仅有一个计划，还尚未开始着手制作这个游戏，他们眼前的头等大事是《星际争霸》和《魔族王子》。在长达两年的时间内，《暗黑破坏神》的爱好者们必须不厌其烦地玩这个游戏，这实在是让他们难以忍受，而游戏公司自己也是不能接受这个事实的。要知道，在好游戏层出不穷的今天，一个再好的游戏也得不断推出后续作品才不至于让玩家把你忘掉。于是 Blizzard 选择了“扩展任务盘”这一做法，这实际上也是许多其他公司乐于采用的方法，投入少，不必占用太多的制作人员，常常还能收到不错的效果。这倒也在许多玩家意料之中，只是这张名为《暗黑破坏神—地狱火》的扩展任务盘不是由 Blizzard 自己制作，而是由美国游戏界的大腕——Sierra 旗下的一个名不见经传的制作小组 Synergistic 来担当，就多少有些出人意料了。

《暗黑破坏神—地狱火》是迄今为止唯一的一款经 Blizzard 正式授权，并真正使用《暗黑破坏神》的程序代码开发的《暗黑破坏神》后续产品，也就是说此前的诸如《未发掘的军火库》等玩艺统统都是挂羊头卖狗肉，广大玩家不可不知。从游戏的整体表现上来看，还是能够让人满意的，就象是 Blizzard 自己的手笔，在对前作剧情和特质的延续上很顺畅，只……多了一些邪气。

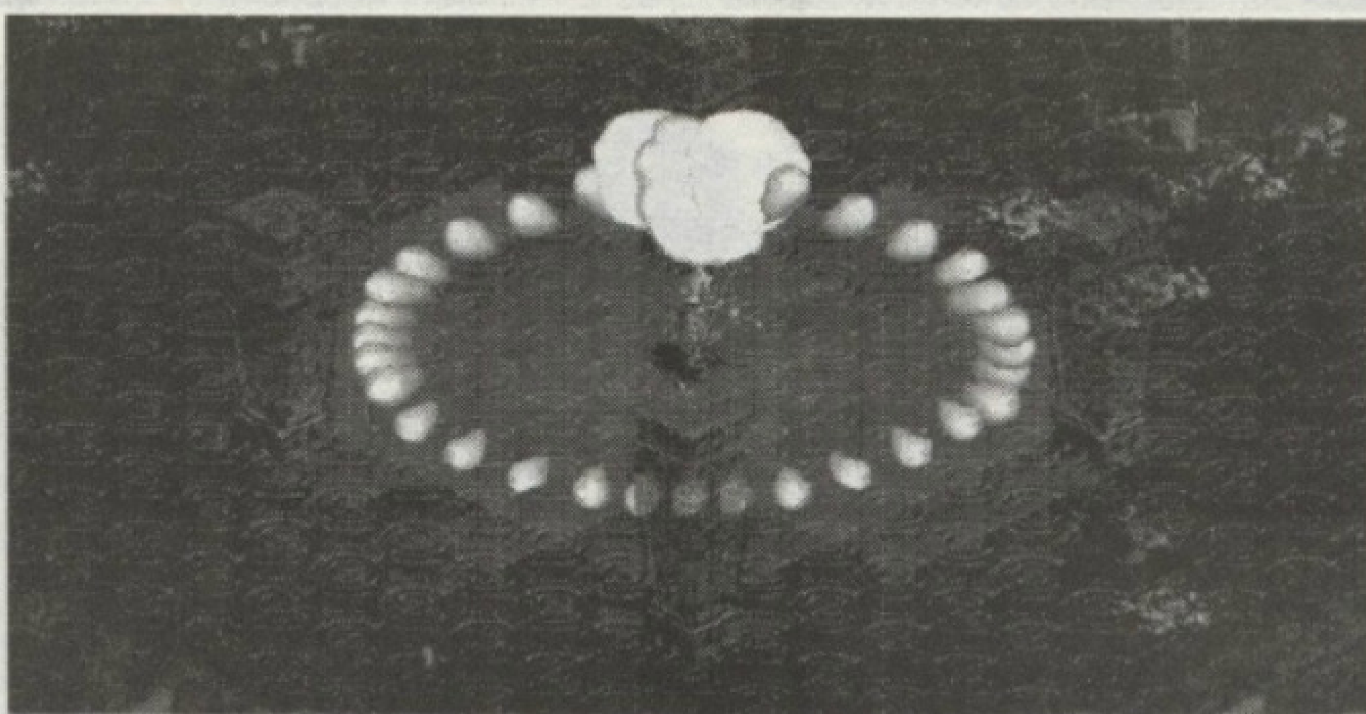


关于剧情，我曾在“快报”中报道过了，在此不再多提，总结成一句话就是“又一个更凶残、更利害的 DIABLO 等着你去战胜”。在《地狱火》中，增加了二十种怪物，个个都很是硬手，不好对付，许多新的怪物的确让我吃惊不小，怀疑 Synergistic 小组的成员看过中国的的古典名著《聊斋》。这些怪物中有两种给我留下的印象最深。Psychorh，这个家伙总是避免和你进行近战，它能够飞快地逃到远处，然后用可怕的魔法来对付你，很让人头疼。Unraveler，象空气一样的怪物，攻击力极强，在某些背景下很难辨认出它来，有时它甚至是完全不可见的，可怕呀！其它的一些怪物，象“双头巨斧怪”和“铁铲僵尸”模样很滑稽，而“蚂蚁蠕虫”则让人看了有些作呕。

《地狱火》中增加了八层地宫，使得地宫总数达到了二十四。这八层地宫分为两类，与之配合的还有两首精彩的背景音轨。十七至二十层被称为 Festering Nest，即“腐烂的巢穴”，墙壁和地板都是蠕动的生物内脏，颇有些象科幻电影《异形》中的景象。在这里生活的怪物也全部都是“恶心丑陋”型的，看来有一些胆小的朋友会做恶梦了！二十到二十四层是 Demon Crypt，即“魔鬼密道”。建筑风格比较正统，墙壁和地板看上去都象是用铁做的。由于这里已经很接近地心了，所以从砖缝中常常会透出岩浆的颜色，这种黑色配红色的效果，看上去十分诡异。这里的怪物都实力强劲，十分难缠，十四、五层的巨剑武士和女巫如果到了这里简直就象小孩一样不堪一击！爱好战斗，喜欢恐怖气氛的朋友在进入这新的八层地宫后会感到精神一震。不过，在前十六层你也不会感到乏味，因为《地狱火》的全部任务都是重新制定的，你可以为了新的任务而战斗。

增加了怪物，增加了难度，自然不会让你再用“小米加步枪”来战斗了。这里为你准备了三十种全新装备。有可以射出闪电

和火球的弓，还有一下可以射出三支箭的连珠弩，够劲吧？新武器的造型都很酷，包括钻石戒指和用人骨头做成的剑。另外，《地狱火》还引入了改良武器的设计（这是从 MUD 中学来的），你可以把找来的宝石镶在武器上或者是用神奇的魔法药水洗武器，这样可以增加它们的坚固度、攻击力等指数。如此一来，武器的优劣就不是一成不变的了，经过不懈的改进，你最初的那把小破刀最终也可以用来割下敌酋 Na－krul 的头颅。魔法一向是《暗黑破坏神》爱好者们讨论的焦点，这次，《地狱火》为你带来了非常棒的五种新魔法，全部都可圈可点。玩过《暗黑破坏神》的朋友都知道，火系和电系魔法是游戏中最为常用的魔法，而且必须交替使用才能发挥奇效，而其它魔法则一般很少使用。这些“扩散火球”、“扩散火墙”和“电墙”正是弥补了火系没有 360 度攻击型魔法和电系没有大面积型魔法的缺点。看来其它





魔法也就彻底没机会用了。另外，“逃逸”魔法可以把你瞬间传送到这一关的出口处，最适合用来逃命。“搜索”魔法则可以把一定范围内的物品全部显示高亮（highlight），在黑暗中找寻掉在地上的戒指和护身符这回可不愁了！

《地狱火》中又多了一位主人公——僧侣。没人知道他的名字，没人知道他从哪里来，只知道他是一个疾恶如仇的正义战士。应该说，僧侣的能力分配在所有的四个角色中是最平衡的，他拥有强大的攻击力和不弱的防御力，在近战中丝毫不憷，且他的灵敏度很高，魔法能力也不低，是一个真正的多面手。相信会得到广大玩家的喜爱的。



《地狱火》定于今年 11 月正式发行，售价 29.95 美元。我相信，《暗黑破坏神》拥有为数十分巨大的玩家群。如果你等不及《暗黑破坏神Ⅱ》发行……废话，没人会等得及的，你一定不能错过这张扩展光碟《暗黑破坏神—地狱火》，因为它真的是超值啊！！

游戏畅谈征稿

下一次游戏畅谈的内容是《魔法门之英雄无敌Ⅱ》，希望大家畅所欲言，将自己在游戏中的感想、体会和经验拿出来同全国广大 PC GAME 发烧友交流交流。“畅谈”的形式不必拘限在这个游戏里，可以参考本刊 3月刊 的方式。

移植频道

北京　李靖

SEGA 发行《樱花大战 PC 年鉴》

土星上的名作《樱花大战》在日本可谓是红透了半边天，有关它的各种产品更是不计其数，服饰、电器、日用品，几乎是能印上《樱花大战》图案的东西都不会被放过，可见日本人对



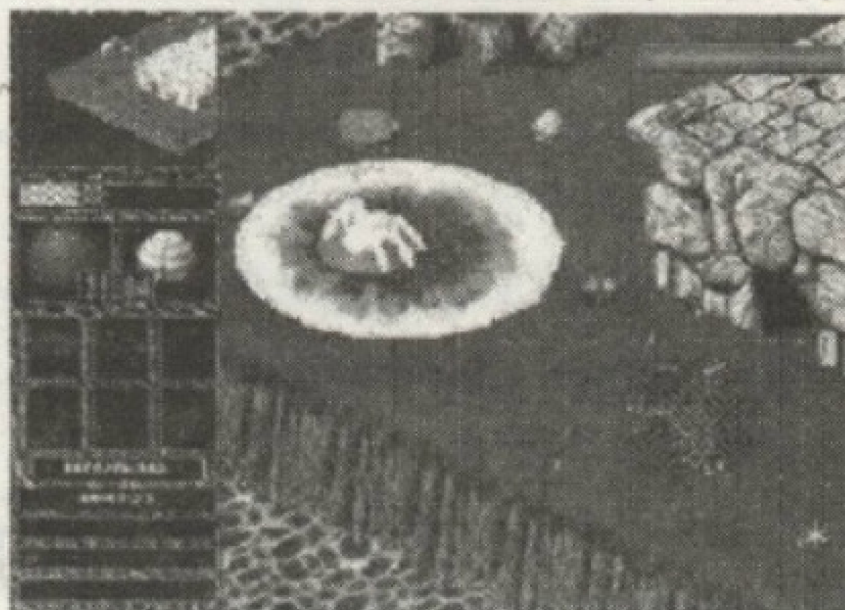
它的热衷程度。其实，就《樱花大战》的出色制作水准、浪漫的剧情和良好游戏性而言，即便是在中国也有非常多的玩家喜欢它。前一阵，笔者曾经从网上找到了几个可以从土星《樱花大战》光碟转换出动画、音乐和图片的小工具，但遗憾的是这些并不能让人欣赏到游戏的精彩之处。不过，现在就没有遗憾的必要了，当诸位看到这则消息时，《樱花战》的PC年鉴已经发售了。在《樱花大战》中最



大的卖点莫过于煽情的故事情节和游戏中6位美丽多情的姑娘，SEGA推出的这个年鉴正是紧紧的抓住了这一点。《樱花大战 PC 年鉴》中将出现原作中的各个游戏场景和人物的对白，还允许你给她们换上各式的服装等等。《樱花大战》的音乐有着非常好的口碑，具称在这个年鉴中还收录了一些游戏中经典音乐和主题歌。此外，在这张光盘中还有数段动画，WINDOWS 95 专用的主题文件、壁纸、屏幕保护、图标、各种声音文件和 MINI 游戏。真真正正是一张为《樱花大战》迷设计的专辑，年鉴中的全部画面均为 640×480 64K 色，这些足以使只有游戏机的《樱花大战》迷活活气死。年鉴要求配置为：Pentium75/16MB RAM/硬盘 120MB，《樱花大战 PC 年鉴》已于今年 10月 10日在日本限定发售。

SEGA 推出网络版即时战略——ALIEN RACE

SEGA 旗下的 SEGA SOFT 一直在开发各种只基于 PC 机平台的游戏。前不久，他们做出了 SEGA 第一个网络版的即时战略游戏——ALIEN RACE。游戏允许 30 名玩家在同一张地图上厮杀，游戏者可以从 Mezzodon、Rastigaar 和 Basharkka 这三个种族中选出一方来和其他两个种族竞争。游戏将于不久在 HEAT.NET 上开通，看起来 SEGA 对 PC 和网络游戏的态度是不言而喻的了。游戏要求有 Pentium 120/16MB/22.8kbps MODEM/30MB 硬盘。有兴趣的朋友可以去 HEAT.NET 注册一下，试试这部 SEGA 的即时战略游戏。



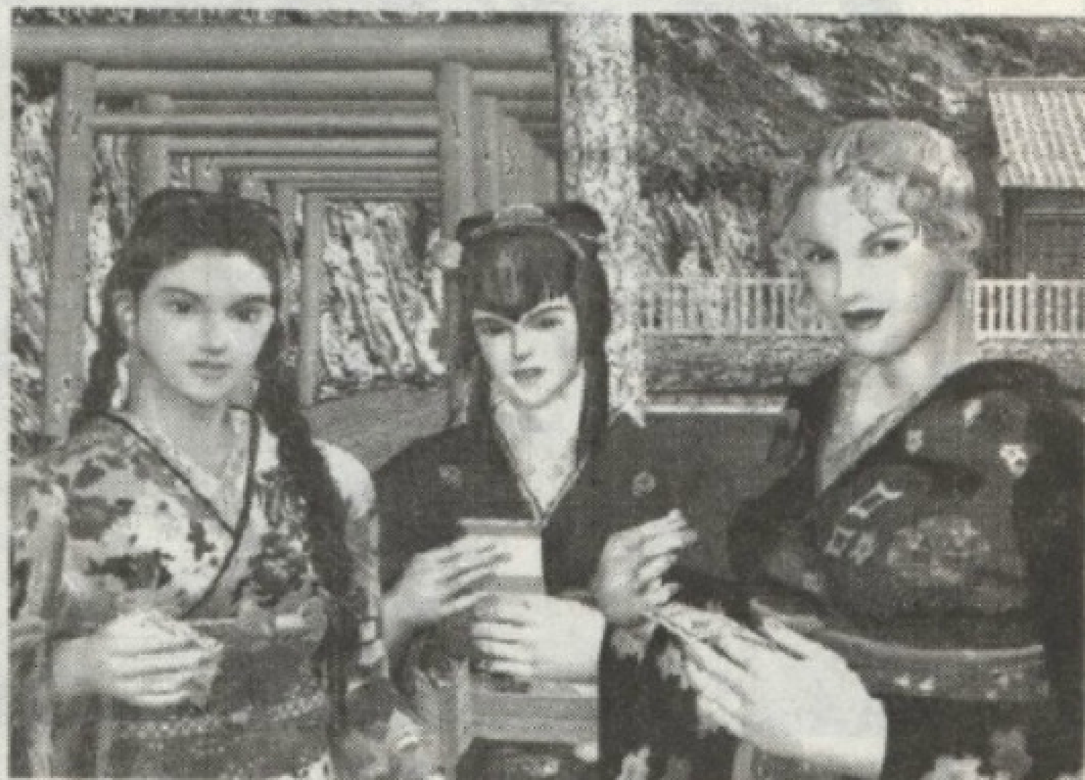
SEGA DURAL 系统初露光芒

在放弃了使用 3DFX VOODOO 芯片和与微软进行了接触之后，SEGA 的新 64Bit 游戏机(DURAL)的硬件配置情况终于有了初步的结果。据来自日本开发小组的消息称，DRUAL 系统将采用日立公司提供的一种 RISC 型

200Mhz 处理器作为 CPU，3D 图形处理方面将使用 NEC 公司的 Power VR2 芯片来负责 POLYGON 处理及制造各种高级的 3D 效果。明智的 SEGA 并没有如原先传说的那样采用 DVD 系统，DURAL 仍将沿用标准的 CDROM，该主机的主内存为 8MB，显示内存和贴图内存共 8MB，声音部分内存 2MB。DURAL 将采用 YAMAHA 的芯片来作为声效部分的处理芯片，另外机内还将内置一块 MODEM 卡以便用户连接 INTERNET。本来，游戏机的开发情况与 PC 玩家并无太大的关系，但 SEGA 的这个 DURAL 系统却有例外。SEGA 在与 MICROSOFT 协商和对市场进行了估计后，决定走贴近 PC 的发展道路，新开发的 DURAL 系统将采用 WINDOWS CE 操作系统，更妙的是所有 DURAL 上的游戏软件将基于 Direct X 和 Open GL 标准编程，微软将有可能允许 DURAL 系统直接运行 MS－INTERNET EXPLOER。目前，世界著名显示卡生产厂商 MATROX(MGA) 宣布支持 Power VR 芯片，该公司将于十月推出一款同样是基于 Power VR2 芯片并带有 4MB SDRAM 的 3D 加速卡，售价仅为 99 美元。从 SEGA 近来对 PC 的钟情程度和与 NEC 的亲密关系，她将非常有可能在 PC 上支持 Power VR2 芯片（电脑战机 MMX 仅支持了 Power VR)，这样，将来 DURAL 系统上的高级游戏将非常容易的移植给 PC，从中我们不难看出 SEGA 的野心。DURAL 系统的性能相当的不俗，它已达到了 SEGA MODEL3 基板的处理能力，在 DURAL 上移植街机巨作《VR 战士 3》将成为可能。也许，在 PC 上玩到这个游戏也不在是梦想了。

VR 战士 Ⅲ PC 主题集

说到当今最酷的 3D 动作游戏，我想会有不少朋友和我持同样的观点：它并不是 PC 机的宠物，也不是家用游戏机的骄子，而它却恰恰摆在那也许是你最少光顾的街机厅里。对，它正是《VR 战士 Ⅲ》。曾经有幸一睹其芳容的朋友一定和我一样被游戏那无以伦比的光影效果所折服了，同时，游戏绝妙出众的游戏性真是使人爱不释手，流连忘返。的确，《VR 战士 Ⅲ》是 SEGA 十几年驰骋街机界的结晶之作，再加上那一秒钟可处理 100 万多边形身价不扉 MODEL 3 基板的渲染，更使得游戏的效果早已登峰造极。当然，这么酷的游戏想爽上一把也是要拿出不少的票子的，想必不少朋友与笔者一样从来都是《VR 战士 Ⅲ》忠实的"看家"，的确，那昂贵的价格并不是你我普通百姓可以接受的，但今天我要告诉你的东西你一定能够接受。



记得早在《VR 战士 Ⅱ》发售之时，SEGA 曾对应土星为游戏中的 10 位主角每人制作了一张 CG 集，颇具收藏价值，即便是在现在也有不少网友去 SEGA 下载这些 CG 来美化自己的 WINDOWS。诚然，美丽的东西大家都会喜欢。前不久，SEGA 为了推广它的《VR 战士Ⅲ》对应 WINDOWS 95 推出一张名为《VIRTUA FIGHTER Ⅲ WIN－PC－COLLECTION》的主题专辑，使无数的 VF 迷的收藏梦想得到了实现。确实，这张主题集几乎包容了《VR 战士 Ⅲ》的各个方面，是一本全面剖析游戏的多媒体攻略。



这个主题集共有四个部分，除了第一部分的"GUIDE BOOK"外，其余的均为安装程序。在"GUIDE BOOK"里共分四个项目，它们将分别为你介绍《VR 战士 Ⅲ》的游戏系统及设定、12 名主角、全部的出招方法和 MODEL 3 基板的性能，你可以舒舒服服的坐在电脑前看着 COMPUTER 自动给你介绍游戏的方方面面，想查找《VR 战士 Ⅲ》出招方法的玩家在这里绝对可以了解到各种最权威的致命招数，即便是没有见过这个游戏的朋友也能从这里略知一二。在进行各种介绍时，系统会根据当前的角色来配以街机中的背景音乐，让你最大限度的感受一下游戏的魅力。

余下来的三个部分便是 SEGA 送给所有 PC 玩家的一份厚礼了。在这张主题集中一共附带近 60 张精美的大幅 CG，格式均为 640×480 16M 色，其中的绝大部分都是为《VR 战士 Ⅲ》而专门制作的，大家可以免去上网下载的痛苦，用你喜爱的人物来装饰你的 WIN 95。此外，在这张光碟中还带有一个 MINI 的 VR 战士水果机，WIN95 专用的 VR 战士年历，十二个 256 色的桌面图标和 VR 战士的钟表屏幕保护，你可以根据个人的喜好来安装这些项目。

《VIRTUA FIGHTER 3 WIN－PC－COLLECTION》需要奔腾 90/16MB/SB/2×CDROM，喜欢《VR 战士Ⅲ》的朋友一定不要错过这张精美的主题集呦！



故事背景

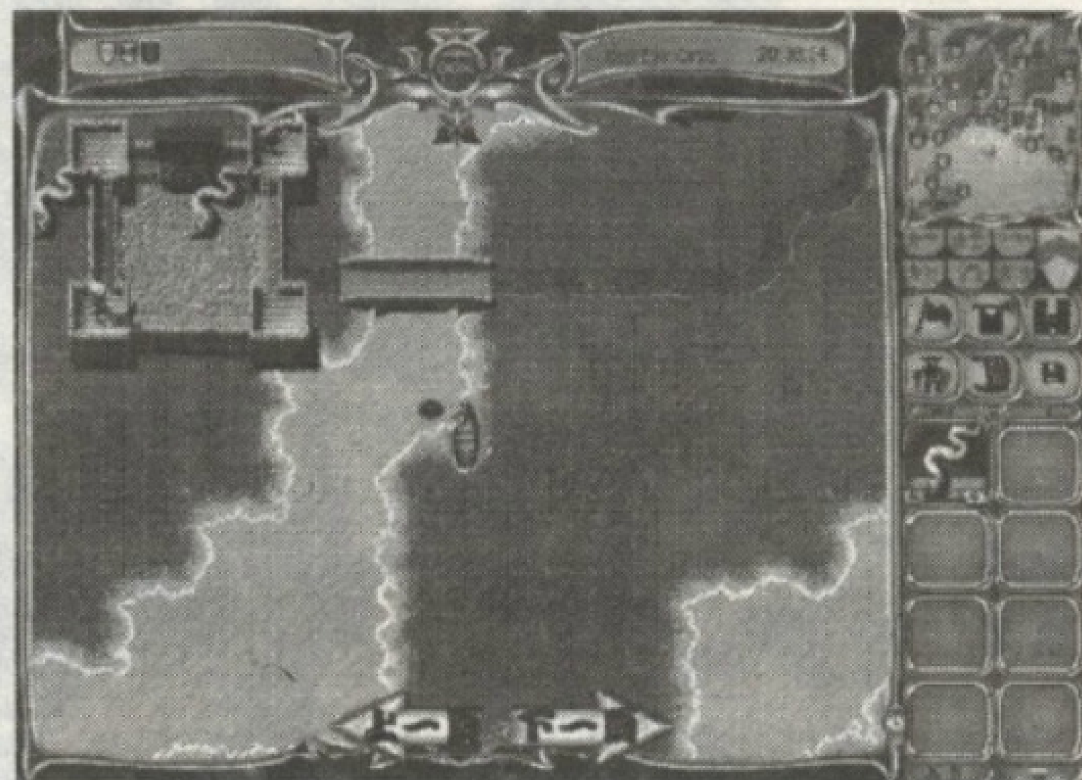
在 SE1232 年，黑暗骑士 Bane 君王与 Sartek 君王结成了邪恶同盟，他们聚集了大量的破坏能量和野兽，各自率领自己的军队向南部进发。在 Tundra 大陆北部，他们占领了一些 High Elven 港口，并打算用骨制的船向 Selentine 海岸进军，占领 Storms 湾。同时，另一股力量向南穿过 Ar 平原，进攻向着 Agaria 大陆。看起来这两股黑暗骑士势力打算把他们在北方的势力一直延伸到南方，情况危急，Agarian 大陆的骑士开始挖战壕准备反击……（又是"黑暗骑士"，老外的创意看来也比较贫乏了！）

上手指南

游戏的控制面板在屏幕的右边，由两部分组成，上边的图标是用来发指令控制游戏，下面的图标表示所选中的部队。现在我从上到下介绍主要菜单命令的意义，第一排左起第一个图标的含义是转向指挥下一支部队，第二个表示结束对此支部队的指挥，第三个类似城墙的图标是命令此支部队防守，第二排画着两个并排士兵的图标是命令几支人数总和在 8 以下的部队组成一支部队。再往下两排图标表示的是各种资源汇报的图表。比较常用的有军号图标，这里面有 army report(军队一览)，相信玩家会经常用到这个指令。城堡图标里面会有 ruin report(古代遗迹的位置)等，由于探索这些古代遗迹会得到金钱或是宝物，所以应该经常查看一下，如果遗迹图标为褐色则表示还没有被探索过，如果已经为蓝色则表明你已经去过。第二排左起画着战士手里拿着剑盾的图标，会有 show quest(英雄的任务简报)等提示信息。这个图标左侧会有一个画着书籍图案的图标，这里包括一些 side list(种族)、hero list(英雄)等等信息。游戏的操作可以说既简单又复杂，在地图上选择你要控制的城市后，用右键点取部队，选择 select all(全选)或 select one(选一支部队)后，除了用左键指出队伍路线外，还可用右键点击部队发出一些特殊指令，有 Vector Group(传送)，使用这个命令可以让你的部队在两处较远的城市间传送，当然这需要几个回合的时间。如果你的城市级别不够高，那么你可以使用 City/ site building(城市建设) 指令对城市升级，不过要花一些金子。如果你的部队中正好有英雄加盟，这时你可以看到 Get a Quest(领任务)指令，要是你能顺利完成任务会有一些回报的。

致胜之道

基本的操作介绍完后，来谈一下游戏的基本战略。《战神Ⅲ》属于回合制的战略游戏，不像即时战略游戏那样时间就是生命，战术战略在这里显得比较重要。由于游戏中有英雄的设定，只有队伍中有英雄才可以进行一些探险、领任务等特殊活动，所以多招募一些英雄并且注意保护他们的安全对于过关是很重要的。游戏每一关刚开始时会有一名英雄来投效，随着你实力的加强会相继有更多的英雄来加盟。游戏中共有 General(将军)、Necro(妖术师)、Paladin(武士)、Priest(僧侣)、Ranger(浪人)、Shaman(驯兽师)、Thief(小偷)、Vampire(吸血鬼)、Warrior(剑手)、Wizard(巫师)等十几种英雄，或许这里的战场并不让女人走开，每种英雄还都有男、女两性，一改以前游戏中清一色的男性英雄形象的单调情形。在众多



的英雄中，我感觉剑手和僧侣作用较大，剑手的特点是攻击力强大，而僧侣则可以使用多种魔法。因为每一关结束后会允许玩家带三名最高级别的英雄到下一关，所以对一些英雄进行一下重点培养就显得尤为重要。

有了英雄统军带队，自然还得有士兵，每一关开始时或许你不能制造强力战士，这就需要花钱 buy(买)一些兵种，我感觉 Knight Lods(圣骑士)攻击力和体力均较强，是刚开始时军团的主要力量。由于圣骑士属于高级战士，有时在一些规模不够大的城市并不能生产，这时就只能通过购买获得。进攻时以层层推进为好，这种战术属于稳扎稳打，虽然节奏会慢一些，但是这样会比较容易把握战局。后方虽然相对离战场较远，但是也不能掉以轻心，敌人往往会突然派一支机动部队袭击你的内陆城市。在靠后的关里会出现一些并不属于任何一方的城市，这里有土人驻扎，他们的兵力很弱，所以要和其他对手争分夺秒抢夺这些城市，尤其是一些战略要地。在战斗中，我的总体感觉是攻城比守城难许多，笔者曾以一个圣骑士抵抗住了敌人八名战士的攻城，但是也有率领 8 名圣骑士攻城而折戟城下的战例。所以在攻城时一定要保证在战斗力保持绝对优势的前提下进行。



但是如何才可以获得强有力的军队呢？最好的方法是让英雄去完成任务。游戏中会提供简单、中等、困难等三种级别的任务，虽然困难级的任务会相对难一些，但是远不是想象中的那么艰难。困难级的任务一共有三种任你选择，它们是杀死一定数量的敌人；摧毁某处历史遗迹或矿藏；占领某座城市。笔者建议还是领某座占领城市的任务为好，因为这样既可以占领城市又可以完成任务，一举两得之事。而杀死一定数量的敌人的任务，需要你在敌人几座城市之间奔波，要浪费大量时间。如果你的任务是摧毁某处历史遗迹或矿藏，那你也并不能得到太大好处。当你完成一个任务后，会得到三种奖励，可以任选其一：大量的金子；大量的普通部队；一些强有力的部队。强力部队的战斗力可是惊人的，所以选此种奖励会对以后的战斗大有裨益的，如果能够连续完成任务还可形成良性循环。

游戏进行到中期后，你的队伍中会有多名英雄，所以要给他们分派一下任务。一些人去攻城拔寨，一些人去探索遗迹，还有一些人则固守城池。一般情况下一名英雄率领一支队伍，不要多名英雄共同率领。游戏的最终目的是攻占所有的城市，杀死所有敌人，所以需要讲一些策略，不要同时和多国开战，避免多线作战。如果别国对你的态度是友好的，要注意和它保持好关系，不要和他发生摩擦。不过也不能掉以轻心，有时候他会撕毁盟约来进攻你。由于敌人的 AI 很高，所以在布防时要注意均衡，除了前线要驻扎重兵外，在二线、三线的城市也要注意设防。因为敌人往往会长途奔袭进攻你的内陆城市，这时你再调兵防守就来不及了。

上网的朋友还可通过 Internet 进行联网对战，SSG 专为《战神Ⅲ》设立了服务器，并且做了类似《暗黑破坏神》的 Battle.net 的 Red ord' s，对于玩家来说是很方便的。在局域网上可支持 8 人连线，也可用 modem 和串口线方式联结。

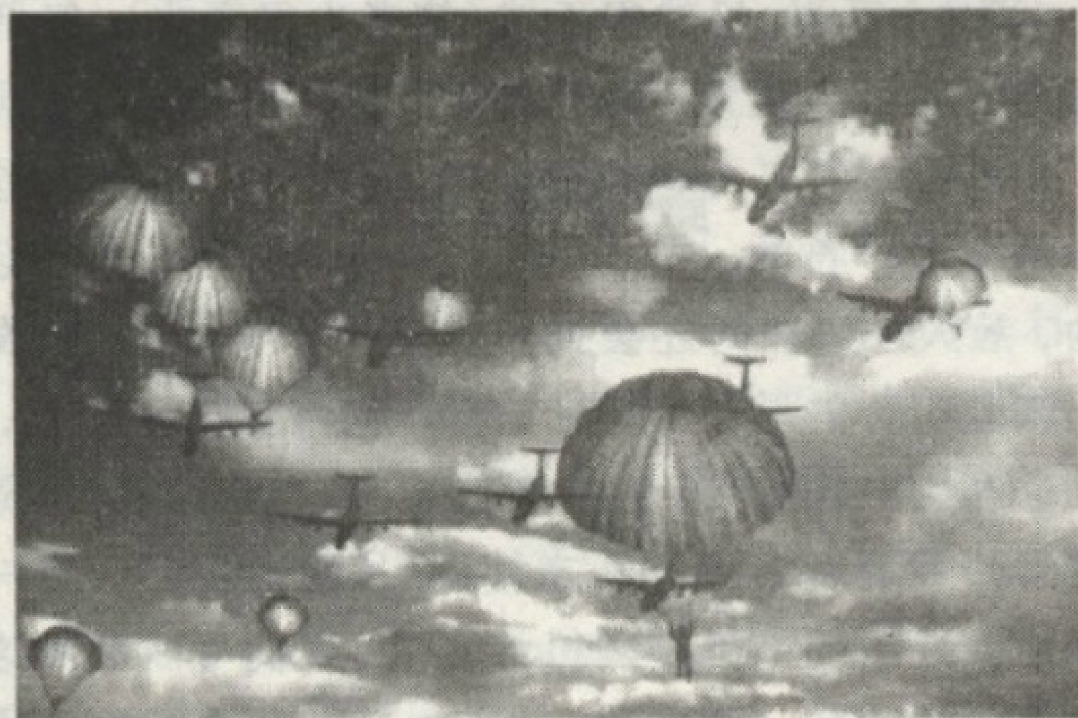
个人评析

战略游戏的 AI 设计至关重要，像经典的回合制游戏《三国志》系列，虽然很不错(笔者也很喜欢)，但是 AI 的设计并不让人满意，突出的例子就是只要是和别国结盟，即便城市内空无一人盟国也不会打你，很显然这和实际情况是不符的。在《战神Ⅲ》中这种“好事”是不会发生的，敌人在进攻时还会找你的薄弱环节，如果你发现敌人来攻打你的城市，就赶紧调军队增援这座城市，而敌人这时 100%会调头进攻其他城市。笔者基本感觉是《战神Ⅲ》没有什么可取巧之处，你只能凭实力一点一点去奋斗。战争的结果是随机计算的，我们可以利用这点为自己的胜利加一些砝码。比如说你发现在战役中你有获胜的可能，但是结果却失败了，那么你取盘再战可能会有一个惊喜的结果，当然前提是你有可能获胜，不然怎么取盘也是枉然。游戏每一关的基本情节大致都是一样，加上过关的条件都一样，所以玩起来有雷同之感，很难吸引玩家把游戏完全打穿，也许多人对战有新的感觉吧。游戏没有采用当今流行的斜 45 度的视角，而是采用比较古老的垂直视角，或许一些玩家对此有些看法，不过这些画面可是从空中实地拍摄后再经过处理后得出，真实感还是不错的，如果你的视力很好同时又不怕累眼的话，你可以把分辨率调到最高的 1024×768。游戏人物的画风和战斗时的画面都有些像 SSI 的《魔幻将军》(Fantasy Genaral)，所以有一种似曾相识的感觉，因为都进行的是一场“梦幻模拟战”！

制作公司		SSG	
载体	光碟	系统	WIN 95
语种	英文	类型	战略



朋友，不晓得你小时候是否曾迷恋过一种绿色塑胶小兵的玩具，笔者的橱底时至今日还藏有至少一个加强连的"武装部队"。这些玩具可以说已经成为我童年记忆的一个重要组成部分了。前不久在网上闲游时无意之间发现 3DO 公司正在制作一款以绿色模型塑胶小兵为主人公的电脑游戏——《模型军人》(Army Men)，看着开发



图片中那一个个神气活现的绿色小兵，刹那间仿佛记忆的车轮又驶回了童年小道，往昔玩伴们的面容一下跃入了脑海。你们现在可好，是否还曾记得那些左手忙着摆弄模型军人排兵布阵、右手一边还在往塑胶大炮里填塞米粒的儿时"激战"?有时看到我那读小学的侄儿整天陷于题海中，小小年纪已架上了厚厚的镜片，不由又是另一番长长的感叹了。据 3DO 公司表示，他们认为当年热衷"模型大战"的那批孩子正成为目前电脑玩家中的"主力军"(哇!果然有眼光)。因此如果将昔日的"模型军人"游戏搬上电脑舞台，那将会是一种怎样的号召力！而就算对于比较"年轻"的玩家，那些绿色的塑胶小兵也同样具有不可估量的吸引力，因为年前那部风靡全球的电影巨片《玩具总动员》(Toy Story)已经替《模型军人》做了免费广告啦。

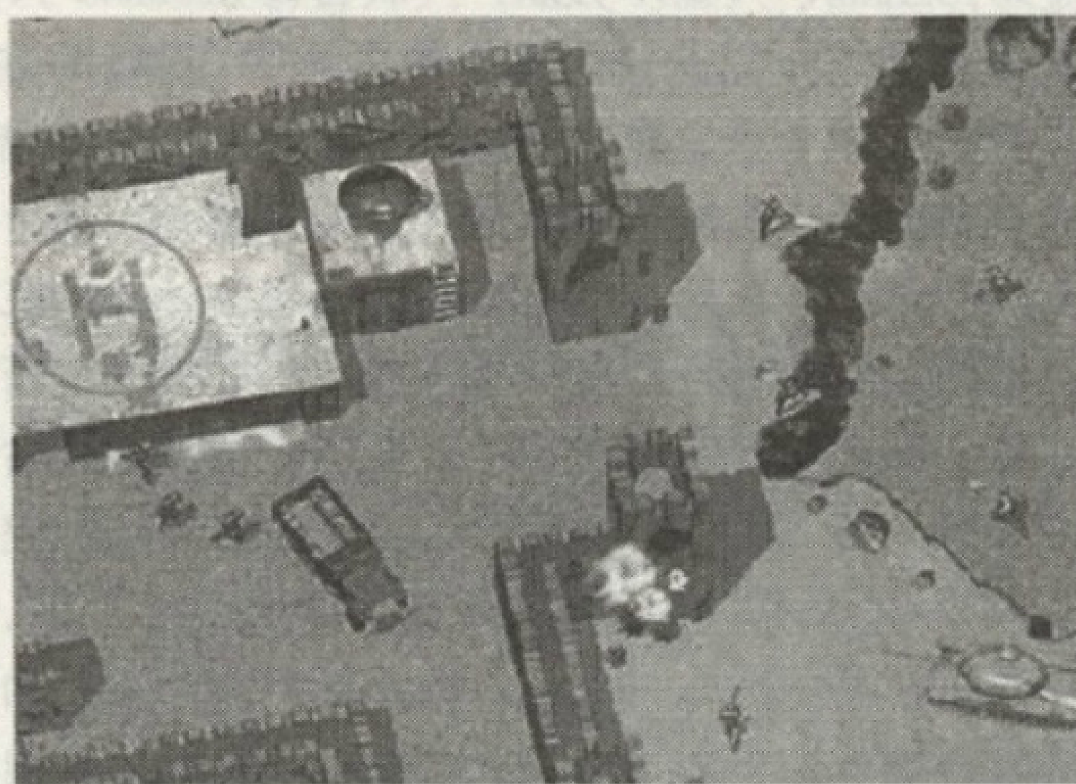
上篇　使"塑胶兵"获得新生

传统的塑胶游戏？逊！

拟真的电脑交锋？酷！

快，打开电脑，跟我来……

可能不用说你也能猜到，《模型军人》采用了时下最最红火的即时战略(Real - time Strategy)的游戏形式。在游戏中，玩家将能选择指挥控制"绿色军队"或者"茶色军队"中的一方。不管哪一方，都将有许多种完全不同的军种供玩家调遣，包括突击队、炮兵、轻步兵(步枪手)、重步兵(机枪手)、火焰喷射手以及工程师等等。同时《模型军人》中还设计了种类更丰富的运载工具以及重型战斗装甲，其中有吉普、坦克、半履带车、炮艇以及两种不同功用的直升机——攻击直升机和运输直升机。最不可思议的是游戏中还有一种称之为"超级士兵"的战斗单位，看上去似乎是介于军兵与装甲之间的攻击单位。但究竟其为何物，3DO 却止口不言，卖了个不大不小的关子……



当然，所有的部队和载具装甲都是以我们熟悉的塑胶玩具为母型来设计的。其实该作最让笔者眼馋心动的便是在于 3DO 公司对那些塑胶的模型玩具近乎完美的再现。游戏中所有的单位均是用 3D STADIO MAX 等专业软件来制作胚胎框架，包括从最基本的粗线型骨架到光源上色再到塑胶成形等。精雕细琢后的最终 3D 成品除了拥有极具塑胶质感的饱满色彩外，甚至栩栩如真，

几有冲屏而出之感。在这样精致出色的静态效果基础上，3DO公司又在模型们的动作表现方面费尽心机，象是小兵的每个动作都要耗费10个分解画面，大大超过了一般游戏中的4至8个画面。记得《玩具总动员》中的塑胶士兵都是靠踩着脚底的塑料板来四处移动的，而在《模型军人》中这些小兵将会以正常平顺的方式奔跑行进。但一旦需要攻击开火时，他们便会恢复传统塑胶小人的固定姿态。这样的做法使游戏中的模型们即不失其本色，又充满了生命感。



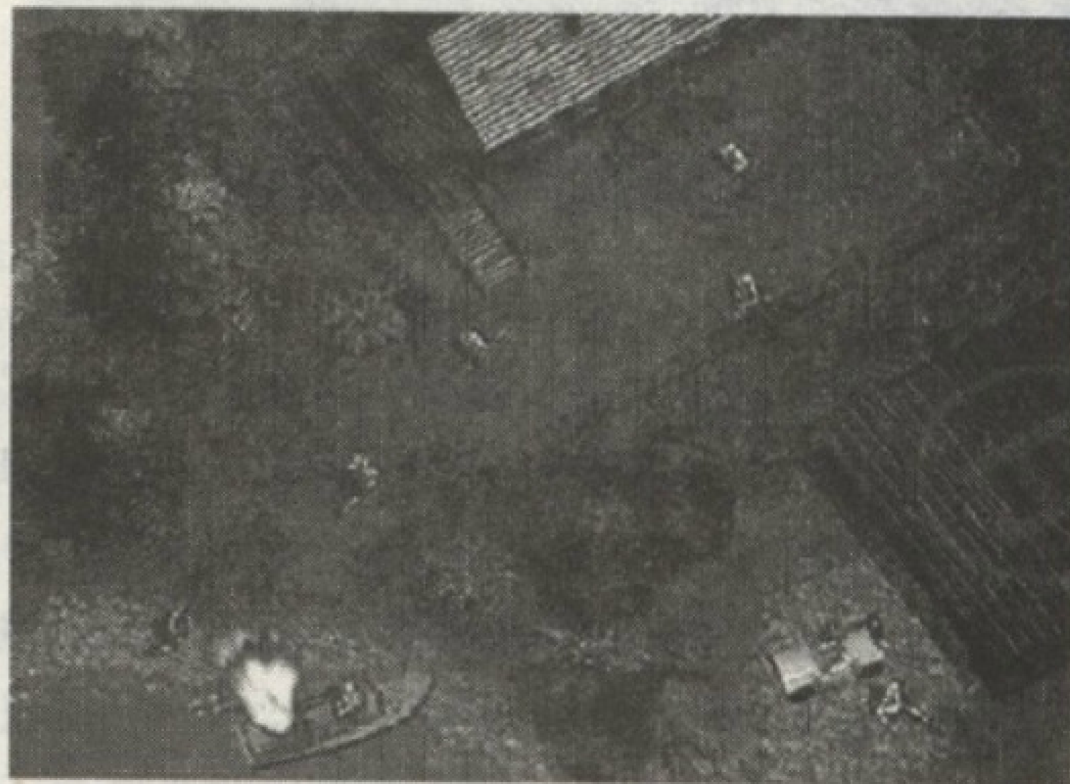
《模型军人》的每一关卡地图中都设计了非常接近真实的地表状况与建筑群。背景地形除了结合了高度差因素外，还有陆地与水域之分。这些不但对单位的移动作了一定的限制与影响，而且不同的地理环境会造成完全不同的视觉感受。因为程序师为《模型军人》专门设计了一整套复杂的光源照明方案，使得游戏中的沼泽、山脉、丛林以及沙漠的视觉效果迥然不同。同时游戏中还存在由于时间变化而带来的白昼与黑夜之分，即使同一个关卡，在夜晚作战时会让你感到同白天完全是两回事。除此之外游戏还拥有许多即时的随机变化效果，比如浓雾等等。在上述多重变化因素的交互作用下，玩家将在实战中充分感受到战场的复杂性与战局的不确定性。

除了游戏高质量的画面和视觉效果让人惊叹之外，另外有必要指出的是3DO公司还为这些模型小兵间的战斗编写了一套完整曲折、跌宕精彩的故事情节，而且运用独特的有如古老黑白影片般的灰阶动画作为表现手法来描绘游戏的过场画面。关卡与关卡之间则是以严密的剧情发展来维系的，因此玩家不可能在未打通前两关的情况下直接挑战第三关。不过大多数的关卡任务还算不上特别复杂，玩家的主要游戏目标基本上就是守住自己的基地以及动用一切力量去击败你的塑胶敌人。当然如果你不够聪明和手疾眼快的话，你会发现这项目标并不是那么容易达到，那是因为……《模型军人》中的人工智能可以说是相当的出色。在游戏中玩家能选择面对四种不同风格的电脑AI标准的挑战，分别为以陆军为主、以海军为主、以空军为主以及以海军陆战队为主。不同的电脑对抗标准会使游戏情形及难度截然不同。因此游戏的可玩性与可重复性也相应地大大得到提高。而且，如果你一开始选择了某个对抗标准的话，而后就只能对付使用这种战略的敌人。在具体战术上，电脑也是极其灵活和多变的。有时电脑会选择运用以静制动的后发策略（the React strategy）、谨慎进攻的缓慢推进策略（the Slow Advance）、重点设防布设要塞的防御策略（Defend）以及倾巢而出的闪电战策略（the Blitz）等等。面对如此有“军事头脑”的电脑对手，恐怕你光凭着几手玩其他战略游戏时硬冲蛮打的人海战术是不成喽！

如果你认为区区电脑AI已经奈何你不得了，那么也勿需一个人在家中“独孤”，摇头轻叹着“求败”。试试与其他的“寂寞”高手过过招。《模型军人》除了支持一般的Modem、Internet等连线对战方式外，甚至还支持目前只有赛车游戏独有的分屏对战模式（Split - screen play）。这样便可以和亲朋好友坐在一起娱乐，最重要的是省下了巨额的电话费甚至上网开销，这应该算是一件为“经济实力”普遍有限的国内玩友造福的体贴创意了。

下篇 将“魔兽们”送入坟墓

传统的即时战略？同样逊！
创新的模型大战？非常酷！
快快快，点足人马，随我走……



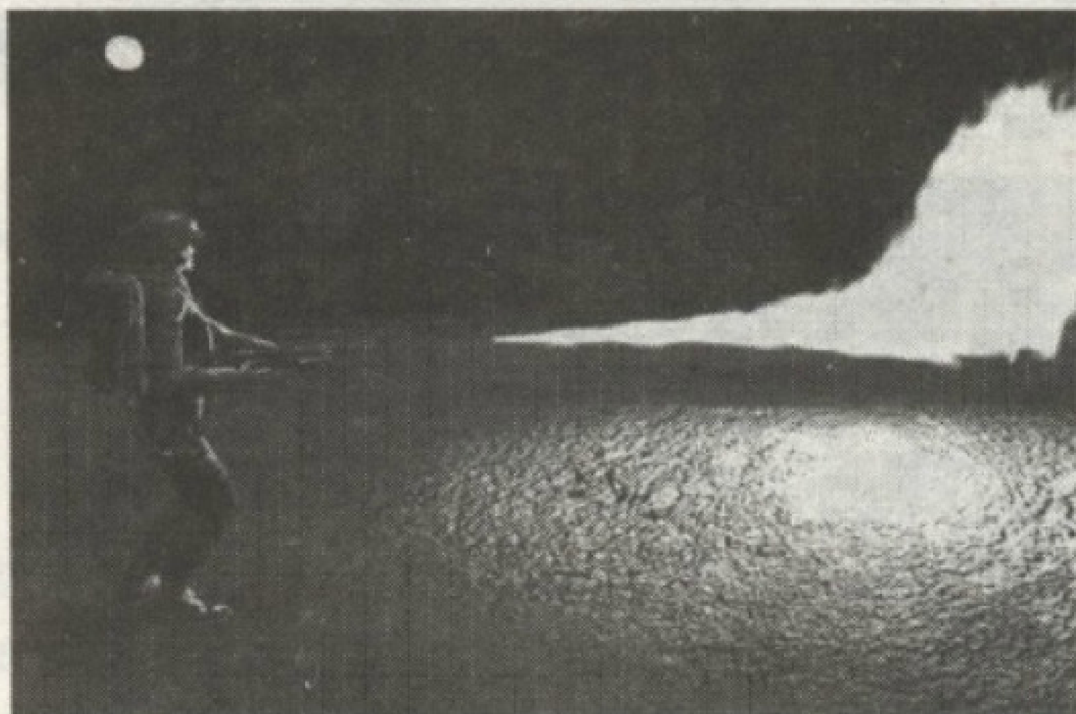
看了上一篇的介绍后，你很可能会为3DO公司的擅于挖掘游戏题材的开放性思维能力而鼓掌称绝，但《模型军人》决不仅仅只是将《魔兽争霸Ⅱ》中的兽人们换成塑胶小兵就了事了。随着那些塑胶玩具作为游戏的主人公而闪亮登场后，整个游戏的进行理念甚至细节处理较之一般的即时战略已发生了质的变化！举例来说，

当敌兵被我方手持火焰喷射器的士兵击中时，他们并不会喷出一大腔鲜血或是肠子什么的，而是“熔化”！非常正确，如同塑料被火烧烤般地熔化。又如当你用火箭炮对着敌方某辆坦克扫射了一阵又一阵后，它并不会象你想象中的那般最终轰然爆炸，而是会翻过身来、肚腹朝天，就象个死去的甲虫一般。而且你不再需要样样操心，包括控制每一个手下进行作战，你只要坐在指挥车里发布命令、迎战敌人、调遣士兵以及分析战况等等。这样一旦抛开琐碎的细部管理之后，玩家便可以将精力焦点主要集中在战术层面上，比方为部队设定行动目标、提供后援、制定最有效的行动方案之类。如此一来游戏的乐趣与精彩之处便同传统的即时战略迥然相异了。

当然，游戏中还有不少精彩特色不容错漏。例如游戏中有一项称之为“温柔火力”的开关选项。“玩即时战略就是要寻求火爆激烈的战斗感觉，要‘温柔’干吗？！”OH，NO，年轻人，笔者劝你还是在“温柔火力”选项前打上一个小钩，这将决定你的军队会否因为走火或者其他原因而互相伤害。如果还没有掌握笑傲江湖的本领，那就先学着“温柔”做人吧。另外玩家还能事先决定以动作(action)模式亦或策略(strategy)模式来进行游戏。动作模



式允许任何作战单位（包括所有的兵种和战斗装甲）都能摧毁敌方的最终军事基地；而在策略模式中，仅赋予步兵（对了，炮兵也不行）拥有这项摧毁敌基地以使Mission complete的能力。很显然，后者的完成难度无形中便上升了许多，玩家在游戏时必须得更注重策略的运用与加强作战部署。最后再来让大家吃一惊。其实《模型军人》有两种玩法，而且两者之间不论是从游戏概念还是从实战手段上来看都相去甚远，甚至截然的不同！玩家将在“有限模式”(Limited Mode)和“无限模式”(Unlimited Mode)中作一选择。那么究竟什么是“有限”，何又为“无限”呢？谈到这，笔者又不得不佩服游戏创作人员的天才想象力了。其实“有限模式”就是通常即时战略那般的玩法，游戏中一旦作战单位被“击毁”，即生命值（通常会用一个线框表示）降到零，它就是“真正”地死去了（请允许我这么说，尽管有那么一点点逻辑上的问题）。关键就在于那所谓的“无限模式”，你可真得留点神了。还记得当年我们玩塑胶小兵大战的情形吗？刚讲好我的某个小兵已经“死”了，但过不了多久，这名战士又会神勇地出现在战场上——对，我让他“复活”了，而且所要做的也很简单，把他偷偷扶起来就成了。也就因为这样，那些童年



的“战争”总也打不完，因此在回忆里没有输家和赢家的名字，而只留下了一片嘻嘻哈哈。《模型军人》中的“无限模式”正是体现了模型游戏的这一点神髓，即使战场前线的某个单位遭到歼灭，但在一个短暂的时间段后便又能在基地中获得“重生”。就象我们买回来的塑胶模型，玩多少遍都不会“死掉”一样，“无限模式”中的作战单位只要一造出来，就不会有真正意义上的“消亡”。如此一来一场战斗就不是那么容易结束了。除非你能使双方实力差距异常悬殊，能够在进攻时拥有压倒性的优势，也就是在“暂时消灭”掉的敌人还未来得及“复活”的空歇一举铲除敌方最终军事基地。可想而知，在这样的战斗理念下，作战的方式与手段便又是另外一种全新的概念了。比方进攻时你应充分考虑到补给时差的问题，战术上要利用“本土作战”的优势（兵员补给快），在战略上则体现为“积极防御、后发制人”的军事思想。其实关于上述作战思想在毛泽东的战争方法论以及关于人民战争的战略战术部分中均有科学精彩的论述，各位玩友在屡败屡战时不妨好好学习和研究一下毛主席的军事思想，相信会大有收获的。邻家老人常叹时光一去不复还，某天清晨我笑着对他说在电脑里我又一次重温了孩提时代的一个美好的梦……

制作公司		3DO Studio	
载体	光碟	系统	WIN 95
语种	英文	类型	即时战略

新Quake-clone（上）

北京 陈雷

Doom的成功，让曾经只处于电脑游戏界另类地位的主视窗射击游戏成为了红极一时的题材。所以后来这个类型的作品索性就被大家叫做Doom Too(或Doom Like)。这个名称的出现,依当时的眼光来看主要是因为游戏题材上的类似,但时至今日我们会发现这些游戏被划分在一起还有一个非常重要的依据,那就是因为它们的制作水平处于同一档次:画面完全是伪3D的,每个物品和角色都是由若干张2D图片贴制而成。即便像Doom这样一代宗主的游戏，也不过只使用了8张贴图而已，这就意味无论你从何种方向观察游戏中的物体,它最多只能呈现8种变化。更有甚者,比如曾经在国内玩家群中小有名气的《七侠五义》，设计者为了节约制作成本，竟然只使用了4张贴图,所以这个游戏给人的感觉就是敌人和场景都像纸片一样单薄,毫无立体感可言。试想，这样的作品如何能称为3D射击游戏呢?

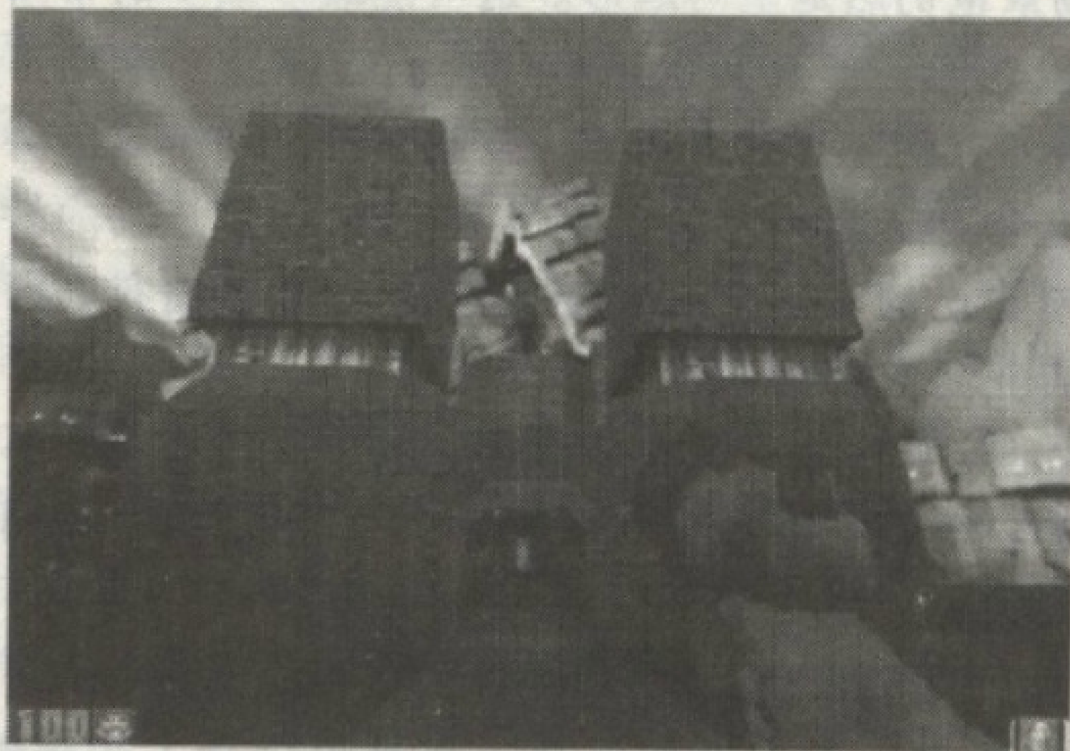
Quake的发行结束了这种非常荒诞的局面，真3D主视窗射击游戏终于来到了我们的PC！它的诞生标志着Doom Too时代的结束，同时也意味着一个新群体的诞生:Quake-clone!

Quake-clone是目前最前卫的游戏题材，因为游戏内容和视觉效果的特殊要求，迫使设计师们总是在寻找行业里最先进的技术来修饰自己的作品：3D加速卡、MMX技术、网络技术、数字定位音响系统、智能化的AI程序……没有那个游戏类型像Quake-clone“跟风”跟的那么紧！所以就连许多曾经不喜欢Doom Too的人,也都坠入了Quake-clone的“情网”——因为在这里有太多太多神奇的东西!

今年是Quake-clone大作叠出的一年，不仅是id Software、3D Reamls两个的老牌“专业户”会有新作上市，就连Sierra、Lucas、Acclade这样的大公司也会有强片登场。而且就象Quake本身马上就要发行二代一样，这些作品虽然都属于Quake-clone一类，但技术层次都已经大大超越了现在还如日中天的Quake：所有的作品都支持3D加速卡，部分作品对应Intel的MMX技术、最多的支持32人联网对战、丰富的角色和剧情设计……下面便为大家介绍其中几款精品！

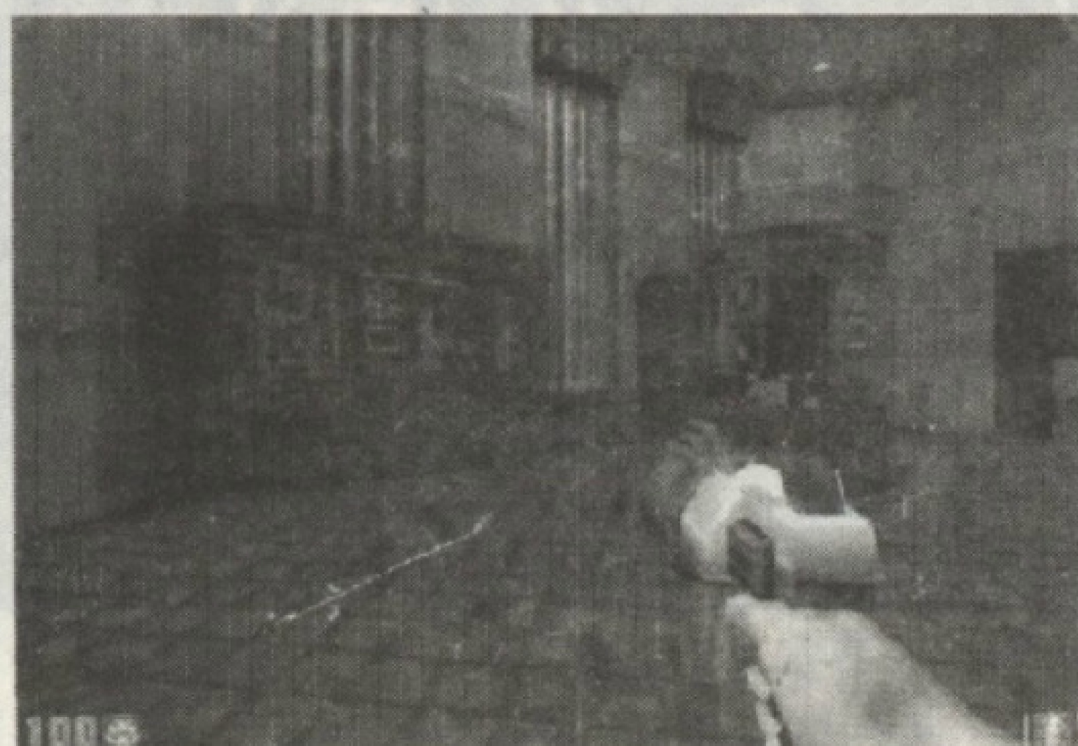
(一)Quake Ⅱ

说到Quake-clone怎么能不把Quake Ⅱ放在首位呢！？不用我说,大家也知道它是id的大作 。就象当初Quake发行之前一样，id总是对自已的游戏摆出一副守口如瓶的样子。虽然他们为参观者提供Quake Ⅱ的主页，但上面的消息却少的可怜。但从那只言片语的介绍里我们已经不难发现Quake Ⅱ的许多惊人之处。



id的游戏在剧情上一直并非最好的，但凭借无与伦比的技术和良好的游戏感觉却总使它们成为同类作品中的楚翘。Quake Ⅱ沿承了这一特色，它没有象许多同类作品一样加入过多的角色扮演成份，而是依旧保持了原始的游戏目的。简单的剧情外衣之下，真正光彩夺目的是id为Quake Ⅱ注入的新技术：Quake Ⅱ使用的新引擎在绘制每帧画面时都使用超过10000个的多边形，是Quake的两倍。游戏中人物使用的Polygan数也大大增加，即便一个普普通通的怪物也会有1000个左右。也许有人会感叹，Quake已经把我的机器累死了，更为复杂的3D处理PC怎么吃得消！？没关系，id早就想到这一点：Quake Ⅱ是支持OpenGL标准的。玩家只要拥有一块支持这个3D-API的显示卡就可以对Quake Ⅱ进行硬件加速。使用OpenGL其实并非是为迁就慢速的机器，而是因为以Quake Ⅱ要达到的效果，眼下即便是Pentium Ⅱ

也没法单独应付！就像 id 发言人说的那样，甚至连微软的 Direct3D 那样能力稍逊的 3D API 也无法完成 Quake Ⅱ中复杂的图像处理。只有 OpenGL 优良的速度和丰富



的函数库可以实现游戏中绝伦的 3D 效果。Quake Ⅱ的引擎在制作完成之前就已经有几家公司在预定，其中甚至包括 id 的老对手 3DReamls——他们要以这引擎来制作 Duke 系列的最新作品！一件让竞争对手都俯首称臣的法宝，你说它威力如何？另外，Quake Ⅱ支持多达 32 人同时连线游戏，这也创了同类游戏之最。

Quake Ⅱ依旧保持了 Doom 系列阴郁压抑的画面风格，场景也仍然是室内地形。这可能或多或少的带给大家一点遗憾，但其实也正符合我们的印象。难到不是么？假如有朝一日有人指着一款画面鲜亮的游戏告诉我们它是 Quake X，是不是反而很别扭呢？一款成功的游戏总会有自己的风格，Quake 就是 Quake，它带给我们的紧张压抑正是它的精妙所在。

Quake Ⅱ中会有许多新武器，其中入门级兵刃不再是板斧，而是一种飞爪……究竟好用与否，只有等到游戏发行之后才能知道了！

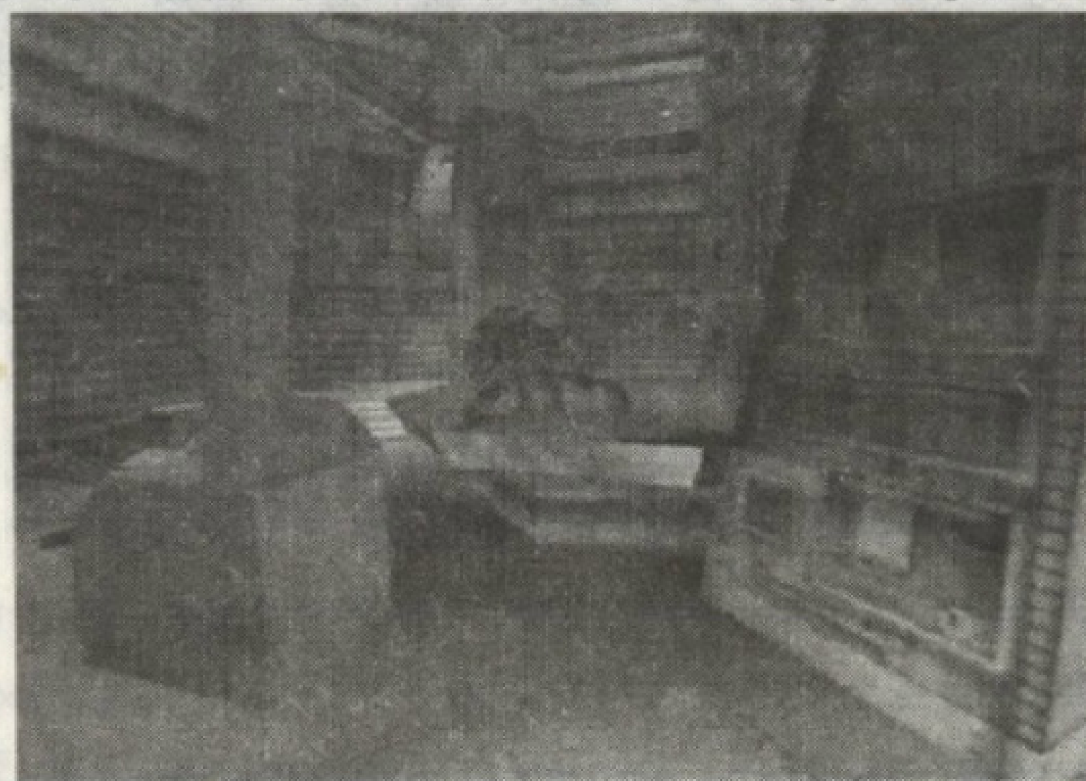
由于 id 的低调处理，现在我们还很难获悉 Quake Ⅱ的更多秘密。但无论如何有一点是可以让人相信的：Quake Ⅱ的发行一定会让整个世界再都为之震撼的！

(二)《半生》

《半生》是 Sierra 发行的第一款 Quake－clone 游戏，但大公司就是大公司，《半生》一露面就在 E3 上获得了最佳动作游戏大奖，不得不令人刮目相看。

在《半生》中，主人公的任务是与同伴一起捍卫密武器试验基地，并挫败异形企图毁灭地球的阴谋。游戏的故事虽然平淡无奇，但丰富的场景和危机四伏的气氛都令游戏者感到窒息。

《半生》的引擎使用了少量 Quake 的代码，但主要部分都由 Valve 制作小组重新编写，所以游戏在图像感觉和光影处理上都与 Quake 系列有显著区别。《半生》的每帧画面里使用了 6000 个多边形，比起 Quake Ⅱ似乎逊色一筹，但因为游戏中使用了大量效果增强技术，这一缺憾得到了弥补。《半生》率先在 Quake－clone 游戏中使用了类似 Motion Capture 的技术，人物的每个动作都有真实的蓝本。即便一个怪物的行为也被处理的异常复杂、细腻，它们甚至会作出行进间更换武器一类在 Quake 中只有主角才会的绝活，况且《半生》的新动画系统是以 80 帧左右的幅度来表现这些动作的。难怪一些初见《半生》的人竟会想到《VR 战士Ⅱ》！就人物动作的细腻连贯而言，《半生》绝对不逊于后者。游戏中还大量使用了过滤、混淆、透明色等处理方法，因而光影的感觉也格外出色。为了给游戏画面带来最佳的效果，《半生》几乎用上



了现在所有的新技术：3D 加速卡、MMX……特别是在 3D API 方面，它对 OpenGL 和 Direct 3D 都提供了良好的支持。在没有 3D 硬件的机器上，《半生》是以 64K 色的模式显示的，但如果你拥有一块 3dfx 或 PowerVR 之类的酷卡，游戏将会变成让人跌破眼镜的 16M 色！

《半生》的音响系统也是迄今为止同类游戏中最出色的一个：在经过 DSP 技术处理之后，子弹打在混凝土和金属上的声音你都清晰可辨！《半生》勇摘桂冠的原因除了过人的声光之外，还有游戏里诡秘的 AI：敌人会根据你的行动来确定行之有效的攻击方式，比如隐藏在墙角后对你进行伏击！如果敌人受伤，它们绝对不会继续上前送死，而是选择逃跑或隐蔽；但当弹尽粮绝的人是你的时候，它们又会穷追不舍。在很多敌众我寡的情况下，你会看到对方分工明确：有人掩护，有人突击、有人包抄……《半生》中的敌人可能比真人还要聪明！《半生》虽然在图像细腻程度上略逊于 Quake Ⅱ，但它的可玩性却绝对可以傲视群雄！

(三)Montezuma Back

Montezuma Revenge 曾经是 8 位机时代名噪一时的动作。游戏总共卖出了 600,000 份！在 13 年后的今天，Utopia Technology 准备再次将它搬上 PC 舞台。游戏将采用 Quake－clone 的形式，设计者的目标是把它做成一款酷极的 3D 游戏，一款视觉效果超越《古墓丽影》、《玛丽奥 64》和 Turok 的游戏！

Montezuma Back 延续了从前的故事背景：主角 Mon-

tezuma 是 ATZ 王国的皇室后裔，他只身返回神秘的地下世界，打算要回属于自己的权利，但谁知一路上却碰到了许多意想不到的困难：凶悍的怪物、危险的陷阱、陡峭的悬崖、湍急的河流……游戏中充满了印第安纳琼斯似的冒险风格，既是体力的对抗也是脑力的对抗。

Montezuma Back 没有象其他 Quake－clone 游戏一样一味的强调杀戮，它把游戏的重点放在有趣的谜题设计上。游戏中到处都是奇妙的机关和让人迷惑的陷阱，如果玩家不肯动一番脑筋的话，爆机是肯定没戏的！游戏中的剧情是多线形式的，并且开局也设计了几个不同的切入点。

Montezuma Back 支持大部分 3D 硬件，画面是 64K 色的。它的引擎提供平滑、雾化和即时阴影描绘等特技。为了更好表现复杂的地下世界，游戏还特别强化了景物真实物理位置的计算功能，它将实时的对物体的景深和相



互遮掩关系进行处理，因此 Montezuma Back 中的世界可能是同类作品中立体感最好的一个。

对于已经厌倦杀戮的 Quake Fans，Montezuma Back 或许是个不错的选择。它绝对是一款让人耳目一新的 Quake－clone。

（四）Turok：Dinosaur Hunter

Turok 原本是 Acclaim 为任天堂 N64 制作的 Quake－clone 游戏。它的引擎与 GLQuake 有许多相似之处，而且在某些特技效果方面似乎还更胜一筹：比如自然光源的处理和真实水纹理的描绘。随着 3D 硬件的大举上市，Acclaim 已经开始着手将 Turok 搬上 PC 舞台。

在 Turok 中玩家将扮演一位神圣的印地安勇士：他的家乡失落之岛在一夜之间遭受了灭顶之灾，邪恶的异族建立起一只恐怖的生化恐龙部队，对小岛发起疯狂的进攻。勇士责无旁贷的站出来捍卫家园。然而异族人真正目的是要在岛上寻找一块叫做“Chronoscepter”的古物，据说用它可以制造出威力无穷的武器。异族人想利用它毁灭整个人类。勇士的任务就是要赶在它们之前找到古物的 3 块碎片，并将其消毁。

在 Turok 中玩家可以自由的穿越在 8 个关卡之间，它们由一个控制中心紧紧相连。游戏者绝对不会因为被困在一个地方而无所事事，因此即便是“菜鸟”玩家也可以将游戏的精采一览无余。但若真要通关，则必须搜集



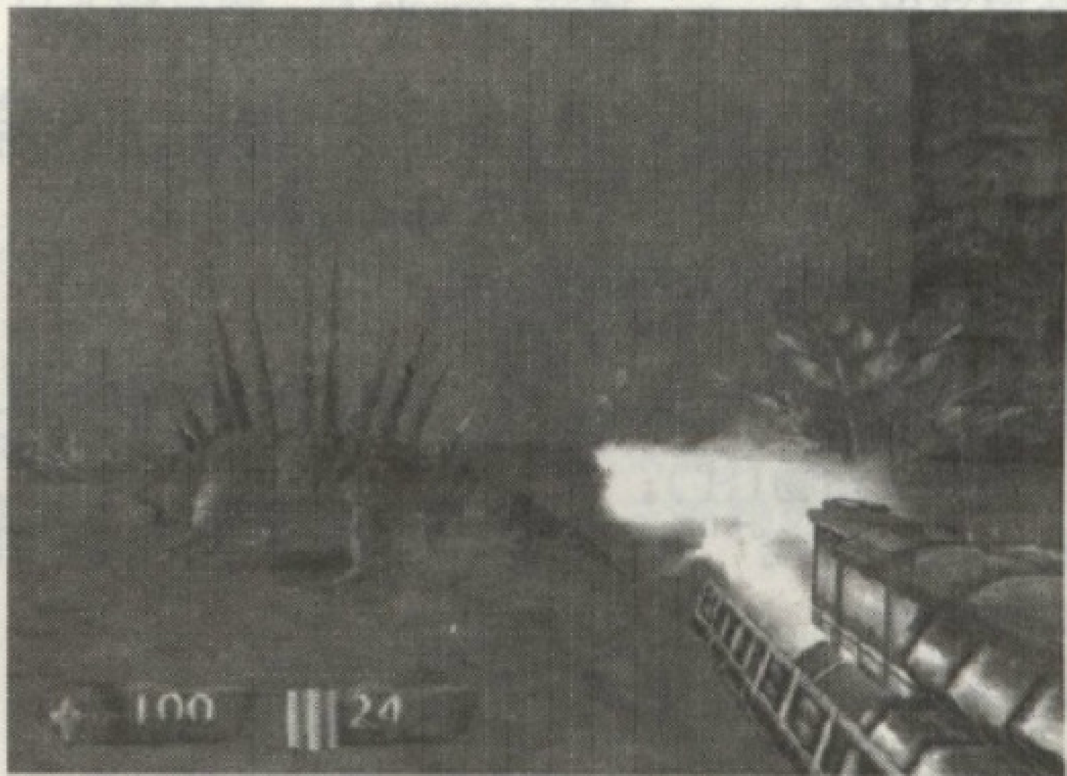
齐全部关卡的钥匙，才能进入最后的决战。

游戏中的敌人包括猎人、变异昆虫、食人植物、和各式各样的恐龙。Turok 创新的动画系统为它们提供了非常丰富的动作，几乎令你产生面对实物的感觉！比如敌人中弹后会捂着伤口痛苦的挣扎翻滚，并且大声嚎叫着喷出一口口鲜血，死状恐怖之极，但也真实之极！

Turok 的世界中充满了迷雾，敌人只有在很近的时候才能发现，同时它们还随时可能穿过时间隧道从你身边冒出来！游戏中到处充满了让人窒息的紧张感。

Turok 中的武器系统恐怕是迄今为止 Quake－clone 游戏中最酷的一个！从入门级的小刀、弓箭、手枪、短枪，到中级的突击步枪、冲锋枪、火箭筒，直至究级的四联装火箭筒、粒子枪、核能炮，可谓应有尽有！特别是核能炮可以一次将视野里的敌人全部清除干净，真是爽呆了！

Turok 作为一部移植作品虽然有着很多先天的优势，但不足也是明显的，比如没有音轨、不支持连线对战……但无论如何 Turok 都是一部值得 Quake－Fans 期待的好作品。



《Turok》需要 Direct 3D 硬件支持，根据 Acclaim 自己提供的消息，游戏在 3dfx 卡上将达到最佳的运行效果。

（待续）



天骄秘技屋

本栏目中的内容皆为我们手头上的最新秘技，其中不少新作是我们还未拿到的，因此无法保证每一小条秘技的精确性和准确性，如果在用词上有一些误差只能请玩友们多多海涵了。另外欲求较老游戏的秘技请 E-mail 我们（tianjiao@online.sh.cn），我们会尽力满足要求。

——天骄创作室：吴冠军

魔导杀手
Mageslayer

在游戏中按下"~"激活 console 栏，然后输入以下密码，再按 ENTER 确定。

bind p positions：按下"P"键能够显示你的位置坐标；
a-moveme X，Y，Z：移动到所给之坐标；
dir maps：显示相关地图；
map "mapname"：选择关卡；
pc-spawnthing "thingname"：在游戏世界中创造出一件新的物品或动物(注)；
fly：开启/关闭"飞行模式"，在飞行模式下，按下跳跃键就能飞翔；
ode to jack：杀死当前关卡中所有的敌人；
impulse 11：上帝模式；
bigfinale：从最后一关开始玩；
noclip：穿墙模式；
impulse 10：巨大的魔法攻击；
impulse 42：给你一个"复活节彩蛋"；
impulse 43：即刻死亡(1 of 5)；
impulse 69：即刻死亡(2 of 5)；

* 注：游戏中可以创造的动物有 rat、bat、wererat1(2 and 3)、scorpion、spider 等等；允许创造的特殊形态的物品有以下这些：

i-shield temporary shield
i-timestoptemporary freeze creatures
i-speed temporary speed run
i-inviso temorary invisibility
i-death temporary KILL ALL powerup
i-health health icon
i-mana mana icon
key spawn a key

毁灭巫师 II
Hexen 2

在游戏的 console 栏中键入以下密码：

god：开启/关闭"上帝模式"；
noclip：开启/关闭"穿墙模式"；
notarget：开启/关闭"敌人认不出你模式"；
changelevel X：选关(X 为关卡名字)；
restart：重新开始当前关卡；
name X：改变你的名字(X 为新名字)；
give h X：增加生命力（X 为具体生命点数，最大为 999)；
give 2：获得 2 号武器；
give 3：获得 3 号武器；
give 4：获得 4 号武器；
impulse 9：获得所有武器和魔法；
impulse 10：切换当前武器；
impulse 13：捡起目标物体；
impulse 14：增加一名信徒(Sheep)；
impulse 23：火把(Torch)；
impulse 43：获得所有武器、魔法和物品；
impulse 44：投掷物品；
impulse 100：使用"Torch(火把)"；
impulse 101：使用"Quartz Flask(石英烧瓶)"；
impulse 102：使用"Mystic Urn(神秘之瓮)"；
impulse 103：使用"Krater"；
impulse 104：使用"Chaos Device(混乱装置)"；
impulse 105：使用"Tome of Tower(塔之卷轴)"；
impulse 106：使用"Summon(召唤术)"；
impulse 107：使用"Invisibility(隐形术)"；
impulse 108：使用"Glyph"；
impulse 109：使用"Boots"；
impulse 110：使用"Repulsion"；
impulse 111：使用"No Peep"；
impulse 112：使用"Ring Of Flight(飞翔之戒)"；
impulse 113：使用"Force Cube"；
impulse 114：使用"Icon Defn"；
chase-active 1：追逐视角；

恐龙猎人
Turok: Dinosaur Hunter

在游戏主画面上键入以下秘技：

THSSLKSCL：打开“上帝模式”；

CMGTSMMGGTS：得到所有武器；

BLLTSRRFRND：武器无限；

FRTHSTHTTRLSCK：生命无限；

SNFFRR：打开“迪斯科模式”；

DLKTDR：打开“线框模式”；

THBST：激活图库；

FDTHMGS：激活制作者名单；

RBNSMITH：打开“大头模式”、“无敌模式”以及“弹药无限模式”。

格杀勿论
Take No Prisoners

在游戏中按下 SHIFT 和“～”键激活欺骗系统，然后可以键入下列秘技：

BIGCHEATER：打开“上帝模式”；

FLY：打开“飞行模式”；

NOCLIP：打开“穿墙模式”。

再按一次 SHIFT 和“～”键便可以退出欺骗系统。

天赋神权
Birthright

在游戏中如果感到钱不够，不用着急，按下 F3，然后键入“SYNCASH”，情形便会大为改善……

横扫千军
Total Annihilation

在游戏中即使你战败了仍有办法进入到下一个战役中，只要在战役菜单(Battles Menu)中打开下一个关卡即可继续游戏。

僵尸战争
Zombie Wars

1. 无敌大法：

在键入秘技前首先要激活欺骗系统，可以按以下两个步骤进行：

1) 在选难度画面上按住 TAB 键不放，然后再按下 CTRL 键；

2)在选人画面上键入以下密码：robisagod。随后你能听到一声特殊音效，表示欺骗系统已被激活。

接着在游戏中有以下秘技可供使用：

BEAGLE：无敌；

GIVEBLOOD：加血；

RESCUE：救出所有的人质；

GETMEOUT：进入下一个关卡；

INFRARED：显示隐藏区域；

KICKASS：得到所有武器；

GEEWHIZ：直接观看爆机画面。

2. 隐藏人物：

在游戏中有一名隐藏角色，名字叫做“Agent Squiggly”。在选人画面上键入以下密码：SQUIGGLY，然后按下上键（up arrow），你就可以选择 Agent Squiggly 进行游戏了。

计划乐园
Project Paradise

1. 无敌大法：

在游戏中按下“P”暂停，随后键入以下秘技：

MAGIC：获得所有符咒；

METAL：获得所有武器；

EVIL：回复所有的单位；

MIGHT：能量上升。

2. 选关密码：

HELLGATE

DREAM EVIL

DEMON

BLACK SUN

BOGART

FIRESPELL

PANDEMONIUM

CYBERSPACE

圣光岛

在游戏中按下 F1 键，接着便可以输入作弊密码：

RAISE UP：等级提高一级；

LIFE AGAIN：全体复活；

FULL UP：生命值加满；

KILL ON/OFF：得到(消失)对怪物一击必杀的能力；

HIDE/SHOW MONSTER：怪物的隐藏(出现)；

GET MONEY(OBJECT)0000(取得物品，共有 316 种，如输入 015 得龙剑、029 得灭妖杖、044 得龙斧、059 得龙枪，多试试，过关所需的关键物品和最好的道具你不花一点力气就可以拿到)；

JUMP MAP01 至 144，可跳到不同场景，例如进到 144 场景，打败杀戮机器人便可看到结束动画。

此外游戏中按 F 键可以随时存盘。

英雄战记

在游戏进行时同时按下 C、M、I 三键，之后游戏过程中就不会再有敌人出现(大魔头及特殊事件例外)。若再要恢复，只需再同时按下以上三键即可。

炽天之翼

1. 增加经验值：

先按下 F10 键，接着再键入“AddExp”，最后再按下 ENTER 键即可。

2. 跳关大法：

先按下 F10 键，接着再键入“MOORE”，然后再按下 ENTER 键便可进入下一关。

北京　钮镔：我真高兴作一名地下城的守护者，也许我面临的是远离光明、远离花草的世界（不要把我和冥王哈迪斯并列，基本上我是一个 DIABLO，见到我的人类都得死，见到哈迪斯的已经是死人了），但这里有我的希望、我的快乐，我将用毕生的精力守护我忠诚的子民。这是作为一名地下城守护者的一点感触。游戏无论从音效表现、光彩效果和人工智能上都达到了近乎完美的境地，但更令人拍案叫绝的是游戏独到的引擎和别出心裁的玩法，使它完全有资格让 QUAKE 刮目相看，让 DIABLO 黯然失色，不是吗？好了，愿我的子民吃的饱，睡的好，神圣的鲁西法！

山东　韦天潇：人类并不喜欢战争，人类最可自豪的，也是最可以引以为荣的，是人的爱心，这就是为什么《仙剑奇侠传》可以在玩家的心中活得这么久。至于我，现在还在玩那些老游戏，也有因为机器配置的原因。有限的 MONEY 让我"烧"不起来。为什么现在的游戏要求的配置要那么高？不知游戏开发商在降低游戏的需配置上下了多少功夫，如果一个好游戏，要求配置不太高的话，它在中国一家会有很大的市场的。套用一句广告词："我的梦中情人，她应该有一头乌黑靓丽的长发、一双美丽的大眼睛和一颗善良、美丽的心"，哦，就像林月如一样。

广东　平生：前几天看到金庸早年写的一篇随笔，谈到"民族形式"的问题。他说，纵观世界文学史，没有哪个作家曾用别国的文字写出伟大的作品。原因很简单，在于文字上的微妙之处，有很多只能意会不能言传的区别，那是外国的作家所不能领会的。这就是所谓的"民族性"他提到自己的小说《书剑恩仇录》，因为故事的背景在清代，所以一切现代的观念和语汇他都要刻意避免，例如用留神、小心来代替注意等等。换了外国作家，即使他是钻研《诗经》的汉学家，也未必能够区分留神与注意间的细微差别。《书剑恩仇录》刊载后的流行，似乎也是金庸始料未及的。在那庞大的读者群中，有银行家、律师，上至七八十岁的婆婆，下至八九岁的男孩。某天，中联公司总经理与友人在茶楼上谈论如何将《书剑》改编成电影，其中的场景该如何设计，忽然想不起书中某英雄的绰号来，这时就有茶楼上的服务员和茶客都插口来告诉他，其实到了今天，金庸的影响力已远远不止于此，每个人都看得到的。

晶合聊天室

当年的这段轶事，金庸就此说了一些看法；现代小说的价值观和思想性虽然是《说唐》、《七侠五义》之类旧小说比不上的，但为普罗大众一遍遍读之不厌的，好象还是旧小说居多，他把这些归结为"民族形式"，而他自己的小说受欢迎，很可能因为他采用了传统的写法。当然里面有金庸的谦逊之辞，不过他的小说和中国文化之间紧密深厚的联系，是众人喜爱他的小说的原因之一，这点也是无可争辨的事实。金庸小说的特色太多太多，即使不是和"金学家"列桌而谈，仅仅一名"金庸迷"，也能排出长长一串清单。这里暂不讨论这些。

我只是由此想到《仙剑奇侠传》，它的流行是不是也跟跟它的传统风格（民族形式）有关呢？《北京青年报》上有一个漫画专版，每次看到上面的画作，我都不觉得是在看本国人画的漫画，因为它们摹仿日本漫画的良迹太重了。那些画作确实画得很精致、很漂亮，但是我总感觉它们反而不如《讽刺与幽默》之类刊物上线条简单、寓意深刻的漫画来得亲切、生动。

我想游戏的电脑差不多（当然游戏有互动性），也是画面、情节、声音的结合。这三者达到完美的制作，可以说道理了一款好的游戏；但是这款好的游戏，并不能说明它一定会受人欢迎。欧美游戏的制作是没得说的，但它们中的大部分在中国未必流行得开；国内游戏的制作远不够数，也不甚精良，颇让玩家失望。我很希望国内游戏的制作水平能快步提高。

这段时间我自己虽然没空玩游戏，但还是很关心新游戏的出现和 TOP TEN 排行榜。如果按百分比来算 7 月份的排行榜，RPG 游戏的比例有 40%（不小的比例了）。我想 RPG 游戏不会因为有了一部《仙剑奇侠传》而难突破或者就此止步不前，只要假以时日。武侠小说不是曾经在二三十年代被人预言为气数将尽，然而后来出了个金庸，又带来了新的高潮？

湖北　丁伟丽：《神雕侠侣》是智冠开发的新游戏，暂时还不可能爬 TOP TEN 榜，但其精美的人物造型完全忠于原著的创意，繁简适中的迷宫和累积升级的设计，让我实实在在的圆了一个美丽的梦，更何况杨过乃是我最喜欢的人物，这一切都不能不使我无怨无恨的投上这一票，既使于事无补，我也问心无愧了。

《金庸群侠传》也是智冠的作品，也实实在在让我痴迷了一回，然其被《命令与征服》和《仙剑奇侠传》抛在后面也有其必然的原因，金庸群侠们是电视、电影的宠儿，更是少男少女心目中的英雄偶像，然《金庸群侠传》中的人物造型竟让我大吃一惊，与心中所想实是大不贴和。尤其是小龙女，简直有点吓人，哪里还是天仙化人的美女，这一点《神雕侠侣》的处理就比较令人满意了。除去这些缺点，《金庸群侠传》仍有其过人之处，与心中偶像并肩作战就是其最动人之处，同时它的迷宫不是很多也不像《仙剑奇侠传》那样五步一妖，不打寸步难行，这些都给人耳一新之感，再加上金庸老人家的威名，怕是还得风光好一阵子。

至于《仙剑奇侠传》如果它的迷宫不是那么多那么烦，"拦路虎"不是如此之密，一定会成为 GAME 史上的不朽名作。

十月榜评

各…各位好(别误会,我的舌头没毛病,只是紧张),晶合实验室最近招兵买马,本人侥幸入选,初次与大家见面,有到与不到之处还请诸位多多包涵。

不知各位是不是还记得今年第六期 TOP TEN,那次写榜评的雨对前十名纹丝不动的现象叫苦不迭。也许是物极必反,本期 TOP TEN 适逢牛市,总投票数不断爬升,可谓天下一片大乱,十个游戏你上我下闹得不亦乐乎,令我胸中纵使没有万语也有千言想对你说,且听我细细道来。

《命令与征服》上期一不留神惨遭暗算,被李逍遥施以飞龙探云手窃走选票若干,GDI 紧急约见 NOD,共商御敌大策。众多 C&C FANS 们也大力施以援手,终于掀起了一场空前的 C&C 反击战,选票一路狂涨,至本期收盘时止,以 2316 票终将《仙剑》打下马来。不过,《仙剑》迷似乎也不必太过难过,2256 票也足以令李逍遥位居一人之下、万人之上了。其实细想起来,我总觉得有些奇怪,以李逍遥几乎爷爷辈的身份与年轻一代比试高低,实在是应该没有胜机的。

本期榜上除《命令与征服》重返王座令人关注外,最让我激动的是《暗黑破坏神》、《绝地风暴》和《足球 97》三个游戏的迅猛飙升(嘿嘿,这三个正是我最钟爱的)。相信有很多玩家跟我有同感,正所谓英雄所见略同么(不好意思)。以《暗黑破坏神》和《绝地风暴》的实力,是绝对可以抢得榜首的,不过它们都有致命的弱点。《暗黑破坏神》华丽的画面和声光效果换来了极佳的可玩性,也换来了对机器的吓人要求。《绝地风暴》在对机器上的要求上与"大波萝"相比有过之而无不及,更加上了有些变态的难度,曾经有位上海的小姐,连续两天给编辑部打来十几个长途询问幸存者一方第十关的战法而仍不能过关,这些严重阻碍了这两个游戏的前进步伐,从得票上不难看出,尽管《暗黑破坏神》已经站到了第三的位置上,但以目前中国的国情,相信在相当长的一段时间内不会对李逍遥构成致命威胁。至于《足球 97》首次杀入前十的原因很有些时代性,一方面它得益于 EA 公司的大降价,另一方面好象还得益于中国足球队的愈挫弥坚。我就曾在中国队惜败伊朗之后,在《足球 97》用中国队狂胜伊朗,好好出了胸中的一口闷气。如果,国脚最终能在亚洲区出线,TOP TEN 上《足球 97》的前途就会不可限量。

本期排在第四位的《金庸群侠传》的前景略显不妙,因为它的胞弟《神雕侠侣》已经隆重上市,金庸迷们将会大大地分流,最后的结果很可能是两败俱伤,"金侠传"会逐渐退出前十,而"神雕"也难以在榜上寻得理想位置。

《古墓丽影》与"大波萝"有些相像,自上榜以来不断窜升,但它也同样受困于过高的机器配置要求和转来转去的迷宫,第五名差不多已是 LARA 的最佳位置。不过,互联网上众玩家对《古墓丽影Ⅱ》的热情关注,也许会再给 LARA 打上一针兴奋剂。

本期榜上还有三位呈下降趋势的老住户:《大航海时代Ⅱ》、《大富翁Ⅲ》和《魔兽争霸Ⅱ》,它们跌出前十名已是早晚的事情。各位也许发现了,它们都是各自前一代产品的续集。以前人们只知道好莱坞拍续集成风,现在各个游戏公司出续集也已经成了一种风气。一个好的游戏往往会拥有一批固定的玩家,如何长时间稳定住他们,是每个公司日思夜想的,出续集无疑是一个比较省力而又有效的方法,令我们欣慰的是就目前所看到的和玩到的续集来看,质量还是有一定保证的。

各位,哆哆嗦嗦说了半天,现在有一件最重要的事情要宣布,请大家挺直腰杆、闭上嘴巴、瞪大眼睛、竖起耳朵……听好,在 E3 大展上备受好评的、令全世界玩家万众期待的《地下城守护者》已经悄悄地站在了第二十四位,估计跃进前十不是下期,就是再下期。也许没有玩过这个游戏的人会问,你吹得天花乱缀,它到底好在哪呢?这个吗,只可意会不可言传(唉哟!毛主席说过:只许文斗,不许武斗),你玩过自然会知道。

TOP TEN 老化是一个老问题了,不过随着国外游戏公司对中国市场的逐渐重视,国内正版市场将渐渐与国际市场同步,更多更好玩的游戏将在第一时间与国内玩家见面;同时随着多能奔腾芯片的疯狂降价,也使腰包不甚鼓的中国玩家的武器不再是小米加步枪。相信用不了多久,TOP TEN 老化就不会再是一个问题了。

晶合实验室(翔)

特别感谢以下热心读者

河南 武鹏	山东 黄震
江苏 仲凌	辽宁 刘慧卓
北京 裴航	广州 欧伟庆
沈阳 杜军	辽宁 陈斌
兰州 李立奇	上海 杨云

以上读者将获得由海航电子公司提供的《海航 VCD 播放 97》一套。

GAME 龙虎榜

首选游戏排行榜

1. 命令与征服　(1190票)
2. 仙剑奇侠传　(932票)
3. 暗黑破坏神　(532票)
4. 古墓丽影　(154票)
5. 金庸群侠传　(146票)
6. 绝地风暴　(106票)
7. 足球97　(100票)
8. 魔兽争霸Ⅱ　(91票)
9. 大航海时代Ⅱ　(70票)
10. 魔法门之英雄无敌　(67票)

11－30名游戏排行榜

11. 三国英杰传　(598票)
12. 魔法门之英雄无敌　(442票)
13. 极品飞车　(422票)
14. 足球96　(342票)
15. 三国志Ⅴ　(304票)
16. 文明Ⅱ　(288票)
17. 炎龙骑士团Ⅱ　(260票)
18. 侠客英雄传Ⅲ　(248票)
19. 剑侠情缘　(234票)
20. 超时空英雄传说Ⅱ　(220票)
21. 篮球97　(214票)
22. 赤壁　(198票)
23. 模拟城市2000　(168票)
24. 地下城守护者　(148票)
25. 傲气雄鹰　(146票)
26. 移民计划　(134票)
27. 时空游侠　(118票)
28. 主题公园　(116票)
29. 三国志Ⅳ　(114票)
30. 孤胆枪手　(106票)

十月幸运读者

姓名	地址
刘宏彦	北京市海淀区
周　伟	北京市海淀区
周　婷	上海华东师范大学
丁　耘	上海市虹口区
高　路	哈尔滨市东大直街
易北芳	内蒙古兽医工作站
祝　威	山东省东营市
李　文	山东对外经贸学校
戚明沁	江苏理工大学
王晶亮	安徽大学外语系
王　涛	浙江省余杭市
沈志芳	浙江省金华市
崔嘉荣	广东省深圳市
周子琛	广西省桂林市
夏　芸	四川省武汉市
陈　依	重庆市沙坪坝区
王俊彪	辽宁省丹东市
陶　娜	甘肃省兰州市
王　钊	银川河东机场航务气象站
钟宝松	中国火箭研究院

GOOD LUCK

本期前10名幸运读者的奖品是由第三波（北京）文化事业公司提供的《暗黑破坏神攻略集》，后10名的奖品是由智冠（北京）公司提供的《神雕侠侣》。


GUTS 'N' GARTERS


Virgin
INTERACTIVE entertainment


WayAhead
前导软件


MAGIC canvas


ocean

炎龙骑士团外传 ---- 风之纹章



史上 最强悍之军团 正在集结中!!

剑与魔法的大地，英雄的旅程，正要扬帆出航

汉堂 汉堂国际资讯股份有限公

晶天软件 SOFTODAY

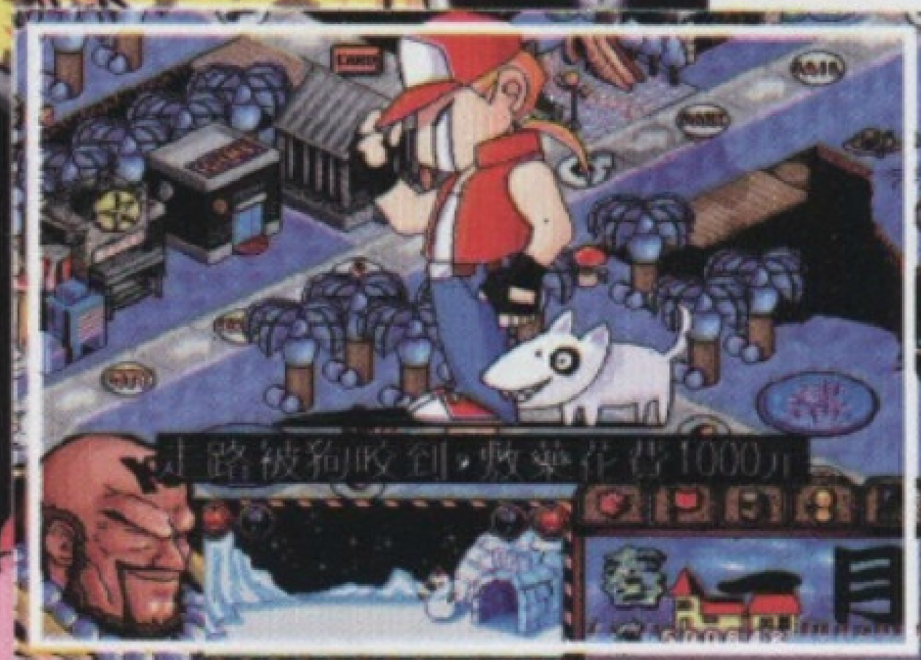
杭州晶天电脑软件开发有限公
SOFTODAY EDUTAINMENT CO.,L

地址：中国杭州市文二路42号
电话：8829315 8840813
邮编：310012

ACME SOFT







大富翁总动员之疯狂模拟战

结合 [大富翁]+ [命令与征服]代表作

第三波 97 年金秋强档力作!

第3波

- ★ 日式可爱画风，热闹又有趣，各关卡场景超过 1000 种以上让你爱不释手
- ★ 即时战略的对战模式、让你身临其境并可全盘操作完全掌控
- ★ 可单人与电脑对战、最多可支援 4 人同时于电脑对战
- ★ SVGA 画面显示、支持鼠标及键盘同时操作
- ★ 力邀知名乐团现场演奏录音，CD 音源输出让你赞不绝口

热线电话: 62173322-251
传　　真: 62189405
地　　址: 北京海淀区大慧寺 8 号
泰诚商务会馆 115 室
邮政编码: 100081

第3波

疯狂大飙车 2

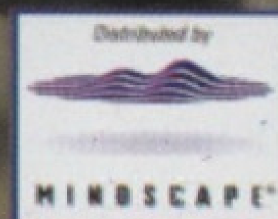
megarace 2

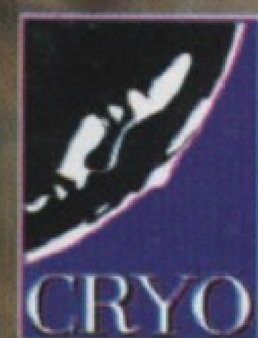
给你：简便的操作、流畅的速度
给你：华丽的声光效果、真人赛场主持
给你：两张光盘，一张的价格

产品特色

* 6个各有特色的场地、跑道蜿蜒曲折、忽高忽低、左右交叉
* 大量的动画及真人精彩的赛程评说令你捧腹大笑
* 体贴照顾、在486电脑上一样流畅

热线电话：62173322-251　传真：62189405
地址：北京海淀区大慧寺8号泰诚商务会馆115室　邮政编码：100081





最后期限！

1998年1月31日

至本刊结稿时止

“第二届大众软件奖”特等奖及部分奖品的得主

仍未出现！

因此，《大众软件》杂志社决定，兑奖结止日期由原定的1997年10月31日**延长至1998年1月31日**。到1998年1月31日（以邮戳为准）为止，仍未被领取的奖品将累计滚入**“第三届大众软件奖”**。详细兑奖方法见下文。

第二届大众软件奖具体兑奖方法

第二届大众软件奖已于1997年6月30日结束，现将开出的中奖号码公布给您。请详查您手中奖券号码，恭贺您中奖。具体兑奖方法如下：

邮寄：请速将奖券副券（请将正券保存好）并将您的详细地址、邮编及身份证号码或其它证件号码写清寄回杂志社（地址：北京和平门邮局3056信箱　邮编100051），我们将在此次活动结止之前把奖品寄到您的手中。

自取：自8月23日起每周六上午九点至十二点在《大众软件》读者服务部领取。地址：崇文门大街6号楼（崇文门地铁西南出口向西100米路边）。

另：如当地有《大众软件》读者服务部分部的读者可持填好的奖券副券到分部去领取奖品。

特等奖号码	31853							
一等奖尾号	31649	65931	18998					
二等奖尾号	0725	9573	6696					
三等奖尾号	8108	8874	4693	2390	4983	8068	5603	
四等奖尾号	464	095	797					
五等奖尾号	914	339	267	852	529	989	510	
	424	325	696	056	894	452	273	246
纪念奖尾号	64	21	48	60	69	35	24	

感谢下列厂商对第二届大众软件奖的支持

协办厂商

法国Ubi soft娱乐软件公司　北京金山软件公司
北京腾图电子发展公司　智冠(北京)公司

赞助厂商

双语(北京)公司
雄龙伟业家用电脑公司　牛津剑桥资讯公司
中国电子物资公司　北京蒲公英教育软件公司
北京联飞翔科技发展公司　北京鸿达电子技术研究所
北京华美星际公司　北京尚洋技术公司
中国大恒光盘中心　世纪互联通讯技术公司
深圳龙丽图实业公司　上海金仕达公司

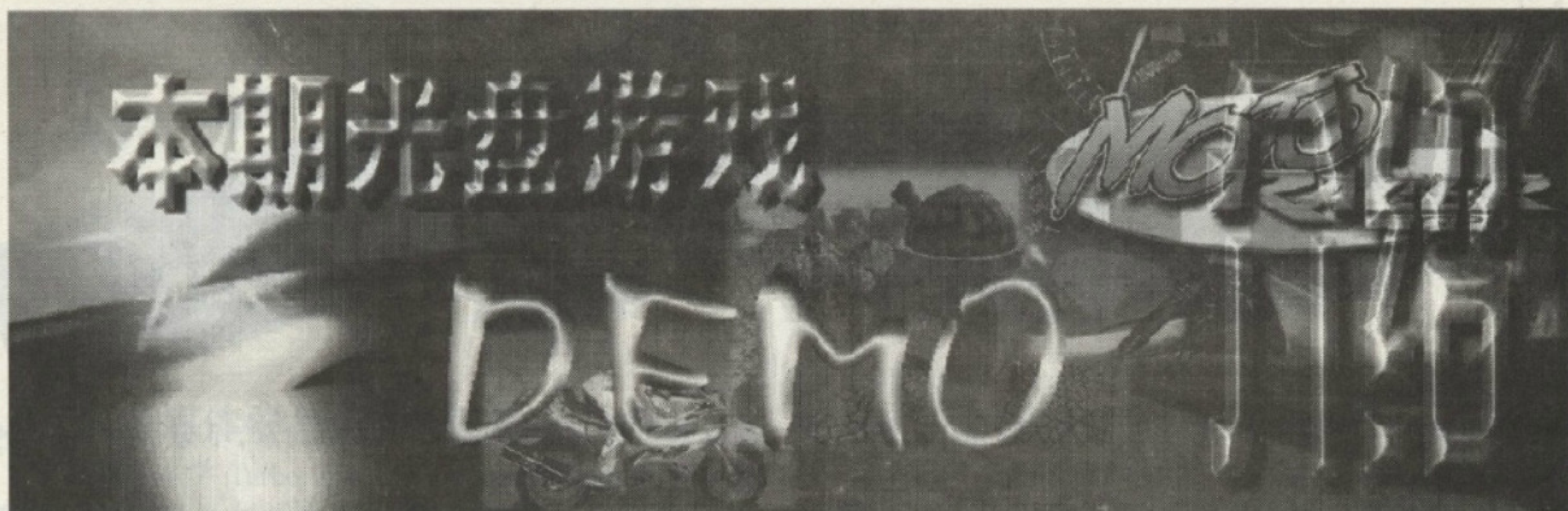
注：厂家排名不分先后

订阅消息

《大众软件》杂志1998年零售价格为6.50元，全年订阅优惠价每期为6.00元，邮发代号82－726;《大众软件CD》1998年零售价格为19.00元，全年订阅优惠价每期为17.00元，邮发代号82－727。欢迎广大读者到邮局或大众软件读者服务部总部订阅。邮资与1997年相同。

为满足部分还未装备光驱的读者朋友的需要，杂志社决定1998年在发行《大众软件CD》（月刊）的同时继续制作《大众软件》配套磁盘，售价不变，全年订价100.00元。

凡购买《大众软件CD》的读者，如发现质量问题可到全国各地大众软件读者服务部分部或大众软件服务部总部更换。



肉食傀儡
MEAT PUPPE

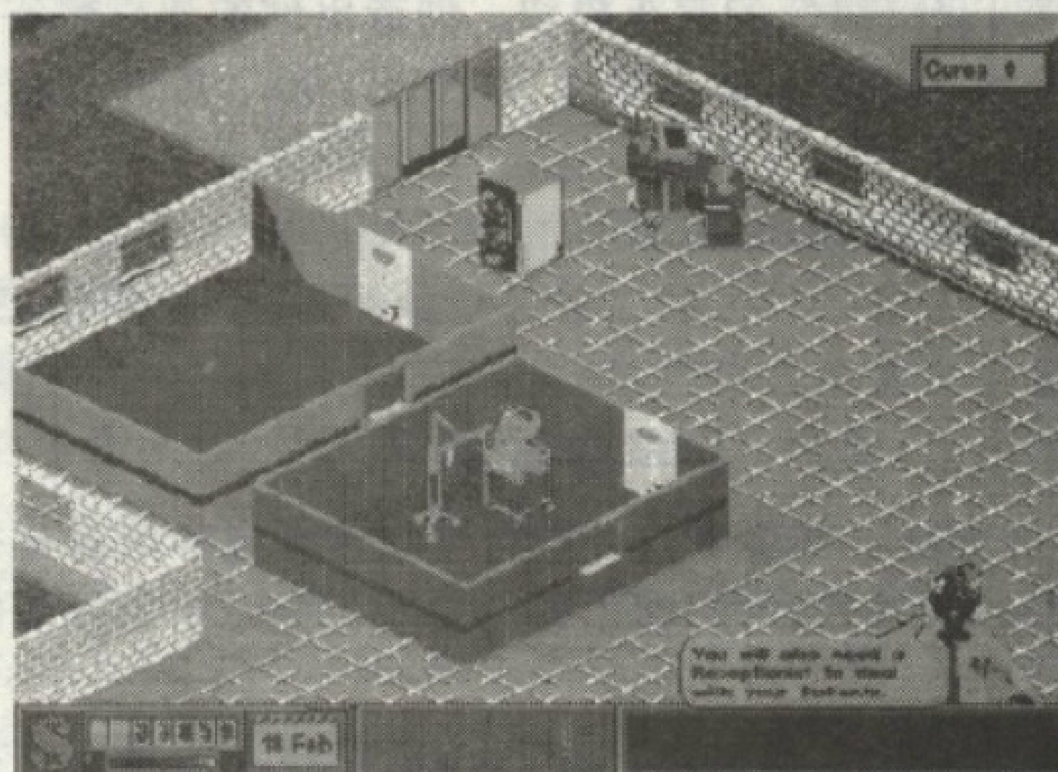
制作公司		Kronos Digital Entertainment	
载体	光碟	系统	WIN 95
语种	英文	类型	动作

《肉食傀儡》是SHINY公司于MDK之后又发行的一款动作游戏,和MDK略带一点解谜特点不同,它是纯粹的动作射击游戏,这一点和《无悔的十字军战士》有些相同。游戏的主角Lotos是一位充满神秘色彩的女性,她手持武器,在黑暗的未来世界中,与各种令人恶心的僵尸、怪兽进行战斗。游戏的操作有些复杂,以键盘为主,不过有时需要鼠标来配合。游戏中大部分背景角色的色彩和这位女性一样是阴暗的,所以玩家若玩游戏时间过长可能会感到一些不适。可是游戏的制作公司Kronos的人员称:我们的游戏使用最先进的3D引擎,显示速度非常快,在高速移动中也能达到每秒15帧以上的显示速度。游戏中敌人的AI颇高,如果你的动作慢了半拍,他们就会毫不留情地对你痛下杀手,每一种敌人独有自己的习性,在他们的行动方式、攻击方式甚至连死亡时都明显地表现出来,这些足以使人对Kronos公司的创作人员肃然起敬。

主题医院
THEME HOSPITAL

制作公司		牛蛙	
载体	光碟	系统	WIN 95
语种	英文·中文	类型	经营

这是牛蛙公司续《主题公园》之后的又一部经营游戏,《主题公园》的成功是有目共睹的,它在欧洲和日本卖得都很好,在国内也有一定的支持者,这一切给了《主题医院》很大的压力,不过还好,游戏算是如期出来了(这一点比《地下城守护者》强多了),而且创意不错(这



一点又比《地下城守护者》差多了)。游戏中,玩家要扮演一名医院的经营者,从医院房间的设置、医药器材的购买到人员的雇用都要玩家来决定,当这些到位以后就可以开业了,然后你就要应付那些讨厌的病人了。病人个个千奇百怪,这还不稀奇,稀奇的是各种荒诞幽默的治疗方法,就像片头动画中一位医生用电锯给病人做手术一样。游戏中有很多制作精美的动画和逼真刺激的音效,凭这些,再加上牛蛙的大名,难道不是很值得一玩吗?

摩托英豪
MOTO RACER

制作公司		Delphine	
载体	光碟	系统	WINDOWS
语种	英文	类型	赛车

《摩托英豪》可以说是目前最好的摩托车游戏,和它相比以前的摩托游戏都是小儿科,它的速度感和亮丽的

画面也强过许多赛车游戏。这个试玩版中提供了两条赛道:海湾(SPEED BAY)、泥场(RED CITY),可惜不能选车。海湾赛道弯较多,对速度要求高;而泥场赛道坡很多,对玩家的平衡又有很高的要求。因为赛车游戏对电脑的要求比一般的游戏要高,所以《摩托英豪》提供了320X200 到 640×480 共六种分辨率,更奇怪的是有一种16:9的宽屏幕模式,它解决了速度和分辨率之间的矛盾。另外,在本期光盘的 PATCHE 中关于这个游戏的两个程序只能应用再正式版中,请玩家注意。(关于游戏的。详细介绍请参阅本刊今年 10月刊)。

FIFA 足球经理

FIFA Soccer Manager

制作公司		电子艺界	
载体	光碟	系统	WIN 95
语种	英文	类型	经营

在《足球97》之后,EA SPORTS 制作了这个不同与他们以往所有体育游戏的经营游戏,虽然游戏类型改变,但并未离开他们擅长的体育范畴,而且这个游戏也是得到国际足联的足球游戏。在游戏中,你要担任一支球队的主教练,对你的球队进行管理、训练和比赛,除此以外,一些实际上并非主教练的工作也需要你去做,如球场设施的建设、球员的转会、俱乐部的经营情况,现在你是否已经迫不及待地想当一名主教练了呢?成绩是一支球队的生命,所以游戏大部分的内容都是围绕这个中心展开的,在比赛时,你要根据球队的实力和球员的风格来确定战术,只有这样才能赢得胜利。除了比赛,经营俱乐部以便赚取更多的资金也是游戏的重头戏,因为如果财政出现赤字,即便你的成绩再好,甚至获得联赛的冠军也无济于事。好了,去试试自己当足球教练的天分吧!

双子星传奇Ⅱ

LITTLE BIG adventure Ⅱ

制作公司		ADLINE	
载体	光碟	系统	DOS·WIN 95
语种	英文	类型	冒险

ADLINE 的大名恐怕无人不知,他们的《双子星传奇》和《时空游侠》都拥有大量的拥护者。《双子星传奇Ⅱ》在今年的 E3 电子大展上刚一亮相,就凭借其全新的故事、华丽的图形以及逼真完美的音效就让人目瞪口呆。在这个试玩版中玩家就是这位勇敢的战士,随着游戏的进行,你会发现外星人一个可怕的计划,那就是绑架 TWINSUN 星球的儿童,所以玩家一定要阻止他们。《双子星传奇Ⅱ》最大的特点就是运用了全新的图形引擎,它使游戏拥有即时光影处理、即时贴图和全三维的视角,和一代相比又了巨大的飞跃。操作方法和当初的一代完全一样,共有四种行动方式,让你来应付各种不同的地形和敌人。还等什么,随我进入这双子星的世界吧!(关于游戏的详细介绍请参阅本刊今年 10月刊)。

法外凶徒

OUT LAWS

制作公司		LUCASARTS	
载体	光碟	系统	DOS·WIN 95
语种	英文	类型	动作

这是 LUCAS ARTS 公司制作的一款 DOOM-LIKE 游戏,但是它和其它的 DOOM-LIKE 有很多不同,首先游戏一点都不血腥,你的敌人也不是各种丑陋的怪物或外星人;其次它没有花样翻新的武器系统,因为故事发生在二十世纪初,所以武器也不可能太厉害;第三游戏比 DOOM 更注意解谜成份,你耐心地寻找各个机关、暗门以及弹药。这款游戏的画面简单明了,和 LUCASARTS 以前的《极速天龙》风格是一样的,让人真切地感受到了美国西部的荒凉和牛仔们的豪爽。

红楼梦之玲珑彩玉

制作公司		龙爱科技	
载体	光碟	系统	WIN 95
语种	中文	类型	益智

相信没有人敢说自己没有玩过《俄罗斯方块》,而且有很多人对这个小小的简单得有点弱智的游戏非常着迷,现在龙爱科技利用红楼梦中的人物制作了这款"方块"游戏。一开始,你要选择一名自己喜爱的人物,可以是贾宝玉、林黛玉或者是薛宝钗等人,注意每个人都有自己的攻击方式。这回从天上掉下的不是方块,而是几种颜色的小球,这些小球共有四种颜色,每种颜色的小球若有三个以上相连的话,就会消去。除了四种能直接消去的亮球外,还有对手给你仍过来的暗色小球,这种小球不能直接消去,只有通过消去亮色球来"感应"这种暗色球,使他们变成亮色球。总之,游戏的的规则是非常简单的,相信大家能很快上手。

天秤座

大众软件读者服务部

买家庭软件

●北京《大众软件》读者服务部总部
北京晶合顺达计算机公司
地址:崇文门西大街6号楼
电话:(010)65266244 联系人:刘丽新
●北京大众软件一分店
电话:62630299 联系人:李燕冰
●上海大众软件分部
上海伟丰电脑有限公司
地址:河南中路221号计算机广场二层
电话:62104588 联系人:卢永伟
分店:文化商厦好胜电脑中心
地址:福州路355号商厦3层
电话:63746384 联系人:张传丰
●天津大众软件分部
展望计算机研究所
地址:和平区鞍山道131号旁8门
电话:23532636 联系人:王景
●太原大众软件分部
和生新技术有限公司
地址:太原新建南路138号
电话:4164490 联系人:师文侠
●淄博大众软件分部
齐鲁石化电视台器材销售服务中心
地址A:淄博市临淄区闻韶路28号
地址B:张店区十七中北街8号
电话:7536309、2867297
联系人:杨宝义
●河南新乡大众软件分部
新乡时代电脑书店
地址:河南新乡市平原路260号
电话:2044006 联系人:白学兰
●唐山大众软件分部
唐山市亚太电器行
地址:唐山建设南路85号
电话:2853667 联系人:赵以松
●苏州大众软件分部
沧浪精华电脑软件公司
地址:苏州干将东路35号
电话:7246529
邮编:215021 联系人:成坚一
●杭州大众软件分部
南北电脑技术公司
地址:杭州市教工路7号
电话:8079924 联系人:曹一鸣
●宁波大众软件分部
宁波海曙今日软件
地址:新世纪商场二楼
电话:7248229 联系人:杨兴科
●广州大众软件分部
天高电脑商行
地址:东湖西路海印电脑城P53号
电话:83855037 联系人:松阳汉
●南京大众软件分部
新高科技服务公司
地址:南京市珠江路548号
电话:3352364 联系人:杨秀荣
●长沙大众软件分部
科海计算机软件有限公司
地址:长沙市解放东路118号
电话:4190177 联系人:尹浙
●南昌大众软件分部
科环计算机销售服务中心
地址:南昌市八一大道373号
电话:8311981 联系人:万腊生

●武汉大众软件分部
精恒科技有限公司
地址:珞瑜路31号七喜电脑城2楼
电话:7649127 联系人:林谦
●韶关大众软件分部
求索电脑资料部
地址:风度中路中创大厦2楼C-4
电话:8914226 联系人:何永雄
●温州大众软件分部
鹿城三元电脑有限公司
地址:浙江温州市蛟翔巷130号
电话:8286980 联系人:林坚
●成都大众软件分部
大和计算机软件有限公司
地址:磨子桥星星电脑城1楼110室
电话:5561741 联系人:徐韬
●昆明大众软件分部
棒子专用电脑软件经贸部
地址:昆明圆通北路38号
电话:5176880 联系人:王全文
●兰州大众软件分部
诺亚科工贸公司
地址:兰州市科技街136号二楼
电话:8419563 联系人:薛峰
●保定大众软件分部
嘉恒软件专卖店
地址:保定市向阳南路230号
电话:3072240 联系人:刘庆锡
●新疆大众软件分部
新疆乌鲁木齐华顺电子科技书店
地址 明园西路9号付2号
电话:4816658 联系人:韩浩
●青岛大众软件分部
青岛海汇信息中心
地址:青岛市台东三路128号
电话:3621379 联系人:庄涛
●柳州大众软件分部
科百新技术电脑开发中心
地址:五星商业大厦五楼
电话:2829286 联系人:郝鉴雄
●大连大众软件分部
大连维尔电子设备公司
地址:中山区港湾街2号
电话:2817847 联系人:刘建波
●哈尔滨西区大众软件分部
哈尔滨市北方书店
地址:哈尔滨南岗区西大直街95号
电话:6259031 联系人:王伟
●哈尔滨东区大众软件分部
哈尔滨希望信息传播有限责任公司
地址:南岗区南通大街232号
电话:2510446 联系人:宋大强
●包头大众软件分部
包头市新洋科技实业公司
地址:昆区学府道南段4号二层
电话:2119335 联系人:徐喜民
●西安大众软件分部
西安海天计算机软件工程有限公司
地址:友谊西路127号付14号
电话:8496569 联系人:张向丽
●湛江大众软件分部
湛江市赤坎区八方电脑软件专卖店
地址:湛江市赤坎区中华路69号
电话:3205630 联系人:吴滨

●河南安阳大众软件分部
安阳市创立咨询有限责任公司
地址:人民大道红星路口东50米路北
电话:5935384 联系人:申广平
●常州大众软件分部
常州大众软件专营店
地址:常州市北直街8号
电话:6686789 联系人:陈洁
●徐州大众软件分部
徐州众城电脑公司
地址:徐州市黄河东路18号
电话:3670245 联系人:周宁
●吉林大众软件分部
吉林树人电脑
地址1:光华路6号电脑城树人电脑
地址2:吉林剧场3号网点
电话:2446408 联系人:曲纪先
●郑州大众软件分部
郑州大众软件分部
地址:郑州市经五路10号附22号
电话:5971645 联系人:郭凯
●广西大众软件分部
广西南宁奥讯电子公司
地址:文化市场A座3楼22号
电话:2818521 联系人:孙兰芳
●株州大众软件分部
湖南株州蓝星电脑公司
地址:建设中路29号
电话:8247690 联系人:张旭东
●贵阳大众软件分部
贵阳兄弟电脑
地址:公园西路西南电脑城2楼
电话:5894210 联系人:林光
●廊坊大众软件分部
万天计算机软件店
电话:2115240 联系人:孙阳
★无锡大众软件分部
无锡好友办公设备公司
地址:无锡市曹张新村58号
电话:5025454 联系人:邓志福
★石家庄大众软件分部
大众软件专卖店
地址:中华北大街28号
电话:7043711 联系人:朱广永
★浙江乐清大众软件代理
银云电脑公司
地址:乐清建设中路91号
电话:2550500 联系人:郑海滨
★济南大众软件分部
济南半岛微电子信息技术公司
地址:济南市和平路55号
电话:6944476 联系人:张欣
★锦州大众软件分部
地址:凌河区解放路五段33号
电话:2829858 联系人:张东晨
★重庆大众软件分部
影月电脑有限责任公司
地址: 渝中区解放西路金紫门大楼平街商场-7号
电话:63703455 联系人:陈影月
★深圳大众软件分部
深圳中赫软件专卖店
地址:福星花园大厦114号
电话:3238386 联系人:朱田夫

真诚面对全国广大读者

新建分部

桂林大众软件分部
桂林嘉维电脑分公司
地址:桂林民主路66号
电话:2825339
联系人:房洪斌

抚顺大众软件分部
抚顺红宇商务发展公司
地址:新抚区凤翔路30号
电话:2433189
联系人:刘冰

马鞍山大众软件分部
江华科技发展公司
地址:马鞍山湖南路15号
电话:2323221-8468
联系人:凤翔

欢迎当地读者到以上分部前去选购!

启事

因原**瑞安分部**没有能力担负读者服务部的工作。现取消"汇龙电脑软件店"大众软件读者服务部分部资格。**请读者注意!**

另诚征**瑞安**地区**信誉可靠**,**有实力**的软件公司加盟大众软件读者服务部。

《POPSOFT CD(总第六期) - 翻译软件专集》

主要内容:《通译句王—大众软件版》及其它翻译软件

你心中的翻译软件应该是怎样的呢?

高效的即时汉化,集成的INTERNET在线翻译,
独特的汉译英、英译汉功能,
严格的自动检错,人性的语法逻辑,
体贴的自动记忆,海量的超大词库,
智慧的用户修改系统库,
灵活的后编辑修改和文件格式转换,
方便的双向词典……

60元

这么多的功能你是否心动?这便是由"大众软件"与通译翻译软件公司联合推出的《POPSOFT CD(总第六期) - 翻译软件专集》。而它的售价仅为60元,是否超值!只要您提前一个月预订价格优惠。你将会明白:《POPSOFT CD(总第六期) - 翻译软件专集》= 翻译专家 + 20余部专业大词典 + 意外的收获

从现在开始至十一月三十日止预订,优惠价:55元并免收邮费

邮购地址:北京和平门邮局3056信箱　邮编:100051

分部消息

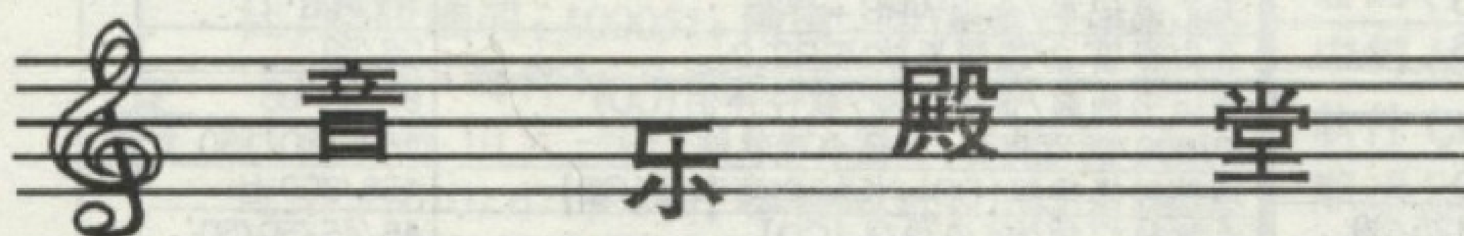
新疆的读者朋友:由新疆大众软件分部协办的"**新疆97电脑软件与图书展销会**"将于十月份开展,分部备有门票及电脑图书软件通讯(免费赠送),欢迎读者前去四个分店领取。地址:乌鲁木齐市明园西路华顺电子科技书店;南门地下商城电脑书店;南门音像市场—大众软件专营店;电子广场电脑图书软件店。

电话:4816658　联系人:韩浩

重庆地区读者朋友:由重庆影月电脑公司《大众软件》读者分部主办的重庆地区首家电脑爱好者俱乐部《**光荣俱乐部**》于十月十五日正式揭幕,兹于十一月一日至十二月一日举办酬宾活动,备有礼品,欢迎亲临。

地址:渝中区解放西路69号
电话:63703455
联系人:张崇国

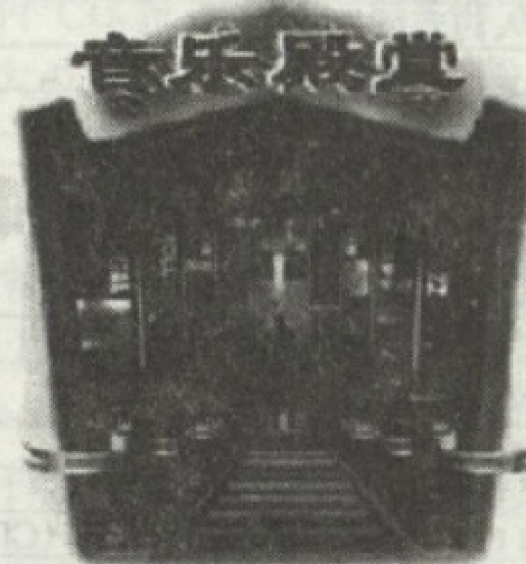
来大众软件



"全":归类世界十大乐风:古典、MIDI、爵士、流行、摇滚、说唱、拉丁乐、民乐、新时代、世界音乐

"细":详尽介绍每种乐风的起源,演变;展示每种乐风的舞台排列位置图,舒心地让您欣赏每种乐风的合奏效果及每一种乐器的独奏效果;详尽介绍尽百种乐器,包括中英文名称、结构、音域;

"教材":乐器工厂:再现几种高档、复杂乐器的工厂制作流程、检测和制作场面;乐理学校:由浅入深进行乐理知识讲解,并配以准确钢琴发音跟唱,使耳眼口协调学习音乐,不再去读枯燥乏味的课本;即兴编曲室:以互动方式,通过调谐乐器音轨自己编辑演奏,录放音;自我考场:六十道问题将考察你对音乐知识的掌握程度并配有答案;音乐年代表:让您方便地查阅各个乐风的发展历史及专家评说;名曲欣赏:欣赏用不同乐风的和弦组合演奏同一首曲调的效果。



指南音乐学习
普及音乐知识
提高音乐素质
欣赏音乐名曲
零售价:86元

《音乐殿堂》不再是简单的从纸张载体变为光电载体,而是完全利用了多媒体技术,通过视觉、听觉,看其形、听其声来学习音乐。

在"步入音乐殿堂,提高音乐素质"活动的影响下,音乐爱好者、初学者、家长通过对《音乐殿堂》的学习已经"脱贫致富",他们热情洋溢的回执让晶合人倍受鼓励。希望想学习音乐的朋友通过《音乐殿堂》这条路"致富"音乐。**全国总经销:北京晶合顺达计算机公司(大众软件读者服务部)及各地读者服务部**

邮购地址:北京和平门邮局3056信箱　邮编:100051　电话:(010)67150879

大众软件库 （教育、应用、百科类）

应 试 教 育	售价(元)
家教软件集锦(CD)/初中英语复习大全(CD)	80/120
家庭同步学初中语文/数学(CD)	98/98
家庭同步学初中化学(CD)/高考咨询软件	68/120
家庭同步学初二/初三物理(CD)	68/68
小学语文一点通(CD)/挑战托福(CD)	78/88
学友复习测试系统初/高中版 (CD)	98/148
牛津剑桥初中化学总复习(CD)	97
牛津剑桥高一/二/三化学(CD)	97/97/97
清华园丁应试题库大全(CD)	198
外 语 学 习	**售价(元)**
中级美国英语(2 CD)/牛津剑桥基础辞典(CD)	160/38
听学说中英文 (CD)/美语每日一句(CD)	68/68
英语捷径/金山单词通 (CD)	78/78
365天轻松英语(春/夏/秋、冬)版 (CD)	68/68/68
轻松说英语/生活/旅游/社交/购物篇(CD)	88/88/88/88
英语直通车(交际英语/口语速成/商务英语)	128/98/148
英语词汇速记 2.0(CD)/日语教学法(CD)	78/79
办公室商业英语(CD)/儿童学英语(CD)	128/66
初一/初二/初三英语一点通(CD)	88/88/88
雷曼英语大闯关(入门/进阶/高级)	118/118/118
挑战托福(Ⅰ/Ⅱ)(CD)	98/98
阶梯英语小学(1,2,3,4册)(CD)	78/78/78/78
阶梯英语初一/初二/初三/高一(上、下册)	每册86元
素 质 教 育	**售价(元)**
音乐殿堂(CD)	86
秦始皇陵之谜/太空探险 (CD)	168/128
玛德琳和她精彩的木偶戏 (CD)	128
鲸的世界/魔鬼大峡谷 (CD)	128/128
世界橄榄球博览/创业入门 (CD)	98/128
大鲨鱼/宇宙漫游/海洋探秘 (CD)	128/128/128
神童的摇篮/多媒体十万个为什么 (CD)	85/98
中国成语故事精粹(一)/双语多媒体天碟(CD)	50/128
佳儿成龙记/十万个为什么(1,2) (CD)	97/98/98
大唐诗录 (CD)/恬恬和小旋(CD)	80/98
用多媒体学中国象棋/围棋(CD)	78/78
用多媒体学国际象棋/桥牌(CD)	78/78
电 脑 入 门	**售价(元)**
电脑学校(CD)	129
软硬件一点通 (CD)/多媒体制作一点通 (CD)	98/98
全国计算机等级考试题库 (CD)	98
Windows 4.0 NT交互式多媒体教程 (CD)	85
Windows'95用法详解与举例 (CD)	48.50
计算机操作与上机指导 (CD)	48.50
多媒体电脑从入门到精通 (CD)	48.50
金山电脑入门/金山WIN95入门	96/96
计算机基础知识全面速成 (CD)	68
WINDOWS NT中文版实战演练 (CD)	68
用多媒体学WIN 95/WINDOWS (CD)	50/50
万事无忧/开天辟地/跟我学用 Windows3.2	125/125/39
全国计算机等级考试辅导(一级)	128
计算机等级模拟考场CGE(CD)	70
文 字 处 理 学 习	**售价(元)**
活学活用中文Word (CD)/轻松学五笔	50/48
跟我学用Excel 5.0 for windows (CD)	39
跟我学用Word 6.0 (CD)/跟我学用office (CD)	39/50
跟我学用Excel 7.0 /跟我学用Word 7.0 (CD)	68/68
跟我学用WORD 97中文版 (CD)	68
Win3.2 Word 6.0 Excel5.0用法详解 (CD)	48.50
Word 7.0交互式多媒体教程 (CD)	75
Word 6.0交互式多媒体教程 (CD)	75
Word 7.0从入门到精通 (CD)	48.50
WORD 97/ EXCEL 97中文版多媒体交互教程	68/68
超级OFFICE 97中文版金媒体交互教程	78
网 络 学 习	**售价(元)**
INTERNET模拟上网/INTETNET宝典 (CD)	80/97
INTETNET导航/Internet轻松上网教程 (CD)	68/48.50
从集成电路到信息高速公路 (CD)	68
Exchange交互式多媒体教程 (CD)	75
Netscape Navigator实战演练 (CD)	68
专 业 工 具 学 习	**售价(元)**
精通photoshop & Windows'95 (CD)	68
JAVA语言学习软件CAIJAVA(CD)	88
C语言速成CAIC/跟我学用Photoshop	80/88
Visual Foxpro 3.0从入门到精通 (CD)	48.50
Photoshop从入门到精通/3DS教程 (CD)	48.50/48.50
轻松制作多媒体节目 (CD)	48.50
三维游戏程序设计从入门到精通 (CD)	100
大恒C/C++快速进阶教程 (CD)	78
Photoshop应用字体效果实例 (CD)	78
Photoshop3从入门到精通 (CD)	150
3D Studio4从入门到精通 (CD)	100
3D动画全面速成(专业版/普及版) (CD)	98/68
通用三维宝典(2CD)/广告创意与三维动画	150/98
三维素材宝典(之一/之二) (CD)	78/78
VB 4.0从入门到精通 (CD)	48.50
3DS造型材质精品库(金/银色篇) (CD)	99/99
Visual C++多媒体开发指南 (CD)	100
电脑游戏编程技巧大全 (CD)	100
Visual Basic从入门到精通 (CD)	100
VISUAL BASIC 多媒体开发指南 (CD)	100
JAVA从入门到精通 /跨越Photoshop 4.0	48.50/98
走进Corle Draw/文字特效 (CD)	98/78
JAVA小程序设计从入门到精通 (CD)	68
Foxpro通用程序设计实战训练(CD)	80
corl & photo设计风暴/3DS MAX基础教程	80/150
vb4网络游戏程序设计(CD)	100
火星人(CD)/音效仓库(CD)	199/86
Photoshop 影像设计实例	78
3D造型宝典(车船库/日杂库)	88/88
电脑建筑施工图实战演练(CD)	80
知 识 百 科	**售价(元)**
音乐殿堂(CD)	86
历险小精灵/星世纪战将 (CD)	55/55
坦克战车/航空母舰/潜艇 (CD)	68/68/68
战斗机/武装直升机/轰炸机 (CD)	68/68/68
蓝天芭蕾/军用枪械 /中华览胜1/ 2 (CD)	48/68/68/68
建筑设计与室内装饰/现代摩托车鉴赏	100/56
中国家庭美食(CD)/光盘军事博物馆	72/68
双语3D人体百科探秘(CD)	180
世界著名音乐欣赏(小提琴/钢琴)(CD)	50/50
时尚长廊(上、中、下)(CD)	60/60/60
流行都市(一、二)/灵感(一、二)(CD)	68/68/68/68
朱可夫/情人礼物/中华国宝(CD)	78/78/68
21世纪影像(1/2)/经典花样(1/2)(CD)	60/60/60/60
建筑设计(1/2/3/4)/创意百科(1/2/3/4)(CD)	每片60元
工 具	**售价(元)**
天汇笔记本/金山WPS+伴侣	100/96
金山影霸 2/视频播放VER2.0	96/88
金山书信通/金山词霸/软件伴侣(CD)	97/48/98
KV300/病毒克星/瑞星杀毒软件	180/280/150
理德轻松排版(CD)/长城全真字型(CD)	158/300
电脑热门软体1/2/3/4 (CD)	45/45/50/50
INETERNET全球最大计算机网 (CD)	75
计算机图形与动画制作 (CD)	75
个人电脑与视频制作 (CD) /WPS 97(CD)	75/480
驱动程序大全/INTERNET重要网址 (CD)	50/68
即时汉化专家(增强版/标准版/经济版)	260/160/89
海航VCD播放 97/腾图影视 97(CD)	86/120

《大众软件》配套软盘目录

期数	内容
第二十六期	WINDOWS百宝箱中介绍的全部软件 WINDOWS下的雷达软件 WINDOWS视窗之声 软盘攻略：真人快打Ⅲ
第二十七期	《地下城守护者》修改器 《双子星传奇Ⅱ》修改器 WINDOWS百宝箱中介绍的部分工具
第二十八期	DOS百宝箱中介绍的部分软件 游戏巫师32位版 天骄补丁铺的全部补丁

配套软件每期 10元（一片），挂号邮寄，邮费 2.50元/片。

大众软件库 (娱乐类)

软件名称	售价
暗棋株罗记	79
象棋俄罗斯	59
世纪末商业革命	120
麻将大师	120
爆笑躲避球	110
奥林匹亚桥赛	99
武将争霸Ⅱ	130
钢铁骑士团	130
西楚霸王(CD)	120
移民计划(CD)	98
运镖天下	120
赤壁之战(CD)	120
水浒传(CD)	120
边缘战区(CD)	99
五子棋大师	29
古大陆物语	130
仙剑奇侠传(CD)	120
魔法门英雄无敌(CD)	69
黎明之砧(CD)	69
汉堡战争(CD)	69
新蜀山剑侠(CD)	69
倚天屠龙记(CD)	69
烈焰钢狼传(CD)	69
鹿鼎记(CD)	69
吞食天地Ⅲ(CD)	69
三国英雄传(CD)	69
金庸群侠传 (CD)	69
三国演义2(CD)	89
刘伯温传奇(CD)	49
海底英雄(CD)	69
绝地任务(3 CD)	99
超时空英雄传说Ⅱ	69
FIFA 96(CD)	130
银河飞将Ⅳ(6 CD)	268
长弓阿帕奇(2 CD)	169
极品飞车(增强版)(CD)	139
无悔的十字军战士(CD)	140
狂野飙车(CD)	135
电脑魔神(CD)	135
梦幻弹子球(CD)	125
NBA 96(CD)	130
极道枭雄(CD)	79
NBA 97(CD)	80
FIFA 97(CD)	80
无悔十字军Ⅱ(CD)	149
主题公园(CD)	80
傲气雄鹰 97(CD)	80
金版命令与征服(2 CD)	160
隐秘行动(CD)	120
绿茵 96(CD)	88
官渡(CD)	88
大富翁Ⅲ(CD)	98
血狮(CD)	86
雷神之槌(CD)	248
终极毁灭战士(CD)	198
剑侠情缘(2 CD)	128
死活通(标准版)	108
死活通(普通版)	10
生化悍将Ⅱ(2 CD)	148
97 赛手(CD)	135
魔神战记 Ⅱ(CD)	98
炎龙骑士团Ⅰ(CD)	68
炎龙骑士团Ⅱ(CD)	88
时空游侠(CD)	136
古墓丽影(CD)	146
死亡地带(3 CD)	186
魔兽争霸Ⅱ	168
银河私掠者(3 CD)	198
极道枭雄Ⅱ(CD)	149
凯兰迪亚Ⅲ(CD)	130
极品飞车Ⅱ(CD)	159
福尔摩斯Ⅱ(CD)	159
烈火战机(CD)	149
七宝奇谋(CD)	80
基因战争(CD)	159
暗日(CD)	159
生死赛车(CD)	168
侠客英雄传Ⅲ (CD)	98
天惑(WIN95/CD)	98

NEW GAME 橱窗

软件名称	售价
足球经理(CD)	159
纽约大劫案(CD)	149
天煞地球反击战(CD)	149
模拟公园(CD)	139
暗黑破坏神(CD)	168
暗黑破坏神攻略(中文)	42
虎将神兵(CD)	69
绝音魔琴(CD)	69
英雄战记(CD)	69
霹雳幽灵剑(2CD)	89
神雕侠侣(CD)	69
乌龙院(CD)	69
绝地风暴(CD)	159
黑暗王座Ⅰ(CD)	159
赤壁(CD)	98
灌篮金刚(CD)	98
烽火连天(CD)	128
猎杀潜航(CD)	148
诺瓦风暴(CD)	130
绝地大反攻Ⅱ(2CD)	160
地下城守护者(CD)	168
深海猎鲨(CD)	149
超级大笨猫(CD)	159
精品游戏三合一	198
模拟直升机(CD)	159
先进战术战斗机(CD)	165
卡通总动员(CD)	160
生死之间(CD)	128
烈火少林(CD)	88
F1 赛车(CD)	146
轻松炒股(2 CD)	118
摩托英豪(CD)	149
疯狂大脚车(CD)	139
主题医院(CD)	159
孤胆枪手(MDK)(CD)	148
州际风暴(CD)	138
侏罗纪圣战(CD)	120
八一战鹰(CD)	98
水浒英雄传(CD)	136
火狐狸(CD)	112
美猴王(CD)	126
宇宙冒险家(3CD)	148

新品征订

软件名称	售价
水浒(CD)(智冠)	69
天旋地转Ⅱ(CD)	138
无限飞行(CD)	130
无声狂啸(CD)	130
多媒体音乐魔典(CD)	85
多媒体音效魔典(CD)	85
实用底纹素材库1	68
实用底纹素材库2	68
实用底纹素材库3	68
带问号的童话故事	49
异星搜奇(CD)	130
地狱之吼(CD)	130
飞狼大战卡曼契(2CD)	160
极速天龙(CD)	130

硬件世界

软件名称	售价
智能翻译鼠标	58
大脚鼠标	40
激光鼠标	130
光电鼠标	100
创峰鼠标	40
爱人鼠	60
同志鼠	60
网鼠(两用)	160
精灵笔	380
F21游戏杆(附带光盘)	260
F12 四键飞行摇杆	140
J747 两键飞行摇杆	70
MB721台式大手柄	170
YH606六键游戏柄	90
SUPER四键游戏柄	70
MX734四键游戏杆	100
3D—MAGIC立体VR眼镜	460

服务部公告栏

邮购须知

如从邮局汇款请写清**收款人地址**：北京和平门邮局 3056 信箱；**收款人姓名**：大众软件杂志社；**邮政编码**：100051；**附言**：写清您订阅的内容；**邮费（每件）**：凡购买软硬件的读者，挂号邮寄邮费 10 元；快件 15 元；特快专递 30 元。**电话**：(010) 67150879；**零售地址**：北京市崇文门西大街 6 号楼(崇文门地铁站西南出口向西 100 米路边)。**请特别注意**：填写汇款单时要字迹工整、清晰，切不要忘记填写您所在地的邮政编码，以免造成投递延误。

大众软件读者服务部现备有

《暗黑破坏神全攻略》(中文版)
零售价：42 元，邮费：3 元

《大众软件 97 增刊》
零售价：18 元，邮费：3 元

《大众软件 CD 总第三期》(2CD)
零售价：60 元，邮费：6 元

《TOP 50 扑克》
零售价：6.80 元
邮费：4 元(2 套起邮)

晶合好消息

◆《大众软件 97 合订本(上)》(定价 25 元)和与其配套的《大众软件 CD 总第二期》(定价 45 元)已于 8 月中旬上市◆《大众软件 97 增刊》(定价 18 元)和《大众软件 CD 总第三期》(2CD 定价 60 元)◆由北京晶合顺达公司总经销的音乐教学软件《音乐殿堂》已于 8 月底上市。零售价 86 元◆由晶合实验室制作的《TOP 50 扑克》已经上市，"54 张牌，52 个游戏精品"它是玩家们的收藏珍品。零售价：6.80 元。朋友们可在全国各地《大众软件》读者服务部购买，也可在北京总部邮购。

寻友启事

如果您订购的软件很长时间都没有收到，那么请注意我们的寻友启事，如果看到上面有您的名字请速与我们联系！邮发部电话：(010)67139820

上海	孙宇	**广东**	莫志坚	刘良龙	陈妍	王军
王昀	**北京**	穆琳	黄健聪	**湖北**	顾小江	**河南**
杨俊	王南	王阅微	**黑龙江**	施晨怡	屠可为	沈鼎
昌文积	孟琳	郭智宏	周嘉绪	**浙江**	姜记力	姚予海
奚碧华	李麟	谢小莲	张妍	邓逸群	**四川**	易军
河北	陈斌	关景康	**辽宁**	王玮	李显恒	徐力

请读者朋友注意：邮购杂志、软件的读者请将款汇到北京和平门邮局 3056 信箱。　邮编：100051

俠義豪情傳

——禁煙風雲

煙不禁绝，国日贫，民日弱，十余年后岂惟无可筹之饷，抑且无可用之兵。

林则徐

- 友好的界面，错综复杂的事件，创新的战斗模式，变化无穷的武功招式，游戏紧张激烈
- 精制优美的背景、流畅的动画，名川古刹尽收眼底，画面效果生动细腻，令人耳目一新
- 扑朔迷离的多分支RPG剧情，环环相扣，不时给您意外感受
- 古朴幽情的民俗小调，动人心魄的音效旋律，更令您恍如置身悲壮的禁烟风云
- 电脑科技演绎历史，英雄侠客啸歌绝唱，外星火焰制作组倾力之作，为您真诚奉献



外星電腦科技有限公司

奥美软件给您正真百分之百的学习与娱乐的享受

好评如潮
强力推荐



欢乐轻松英语通

通过使用本软件，您的孩子能在交互式多媒体环境下学习语音、练习听力，逼真的音响、精彩的动画以及人物的特技表演将会鼓励孩子参与阅读过程，读出所写的词，40多首经典儿童歌曲和摇篮曲使孩子们在娱乐的过程中学习英语的基础知识和基本会话技能。

趣味创作天地



该光盘是一套多媒体训练工具，培养您读、写与创造能力，130多种背景，450种剪贴画和100种声效，甚至更多，帮助你创作出多媒体功能，带有文字、画面和音响的书籍、故事和诗歌，并且可以在任何计算机上播放（即使没有此软件也行），能写、动和听，还可以以彩色或黑白形式打印并可在INTERNET网上与您的朋友共享您的故事，以充分满足您的成就感，增强自信心。

趣味模拟创作乐园



这套惊人的3D设计工作室使您不用戴安全帽，按几下鼠标就能够用电子积木拼出几乎任何一种结构或户外的环境，大城市、小城镇、还是乡村农场？任您选择！五彩缤纷的高清晰画面，真正的3D物体模型，您可以在任何视觉方位欣赏您的作品，还可以放大、缩小、并能里里外外涂上颜色，连洗碗槽都不拉下……，数学化的声音效果及音乐，给您和您的孩子带来无限创意！

英语会话通——星空旅行



专门为教您的孩子阅读英语而设计出的新的、有趣的教学软件，把枯燥的英语学习变得更生动，教您的孩子更好的学习英语。您的孩子将亲自在3D多媒体炫丽的世界里，遨游在字、词、句与故事的星空，精心设计它的每一场“战斗”，帮助您培养您的孩子初期阅读英语所必需的基本语言会话能力。



数学通1——智救机械小精灵

世界销量最大的娱教软件，超过2百万盒。它把学与玩完美的结合在一起，在4个激动人心的趣味探险活动中，运用您的智力和数学能力，帮助BLasternaut计算出他通过Gave Runner活动的路线。数学内容超过5000个可能出现的不同问题，覆盖9个科目，6个随时调节的难度级别，并能打印出成绩证明，以充分培养您解答问题与提高智力的技能，是孩子们学习的更佳选择！

爱心系列——鸟



有一对鸟夫妇因为在一次意外中丧生，留下4个可怜的蛋，好心的您把蛋捧回家。不过，您家只有鹅妈妈、鸡妈妈和鸭妈妈，您必须选出其中一只妈妈来孵育这些鸟蛋。不同的妈妈将养出不同属性的鸟，怎样把小鸟教导成为一只真正的鸟呢？？请您留心赏神……更需要您的爱心！！警告！！！作为一个好母亲，您必须照顾好你的小鸟，否则您的小鸟将会死去或一去不回！！！

爱心系列——恐龙



通过饲养恐龙的过程，培养人们的爱心，同时也使您的电脑屏幕变得生动，它属于一个需要爱心及给予快乐的电脑游戏软件，是世界很流行更聪明的爱心系列中的精品，它有7种不同的恐龙，7种不同的成长过程，7种乐趣；最快的生长速度和隐藏角色，既使关掉电脑恐龙也可以生长，并且有2种屏幕保护程序保护您的屏幕。该游戏最重要的是恐龙一生的生长过程都需要您的爱心去抚养它长大成才，也许喂养可爱的小恐龙将成为您最开心的业余爱好！！

漫游科学天地



美国著名的Davidson（代威盛）公司的系列教育软件，支持最新的MMX™技术，让您的孩子在娱乐中学习科学知识，它涉及到动物、植物、自然环境、声音和声波等8大类的自然学科，共有3个等级两种玩法，并能打印出来。该软件旨在提高和教育您的孩子对世界的认识和了解，激发他对科学探索的兴趣！是一部很好的科学启蒙教科书哟！



· Davidson™ · 奥美软件 · 代威盛 ·

奥美电子（武汉）有限公司 电话：(027) 5868534 5836013 传真：(027) 5836017 邮编：430022
地址：中国湖北省武汉市友谊路145号 ★ 诚征代理 ★ 邮购联系人：吴彦 E-mail信箱：Cheung @ public.wh.hb.cn

天蝎座

聖光島

即将上市
零售价: **98**元









从城市到野外,
640*480的瑰丽色彩,
优美的配乐及音效,
充满视觉效果的人物装备图型,
物品皆实际存在于每个角落,
剧情上的发展没有预设任何立场,
它有多达12种的结局,
容易使用的鼠标介面,
听闻天使的佳音,
紧紧握住恶魔的双手,
你将开始艰难的冒险旅程。

21世纪纵横股份有限公司制作
北京松岗电脑信息有限公司总代理
北京红草莓计算机技术有限公司总经销 RSCC

联系电话:
010-68426219
66846729-741

星际争霸

BLIZZARD

强劲推出 即将上市

正版玩家的游戏：

Battle net对盗版上网说「NO」！

首张限制盗版网上游戏！！









STARCRAFT

奥美电子（武汉）有限公司

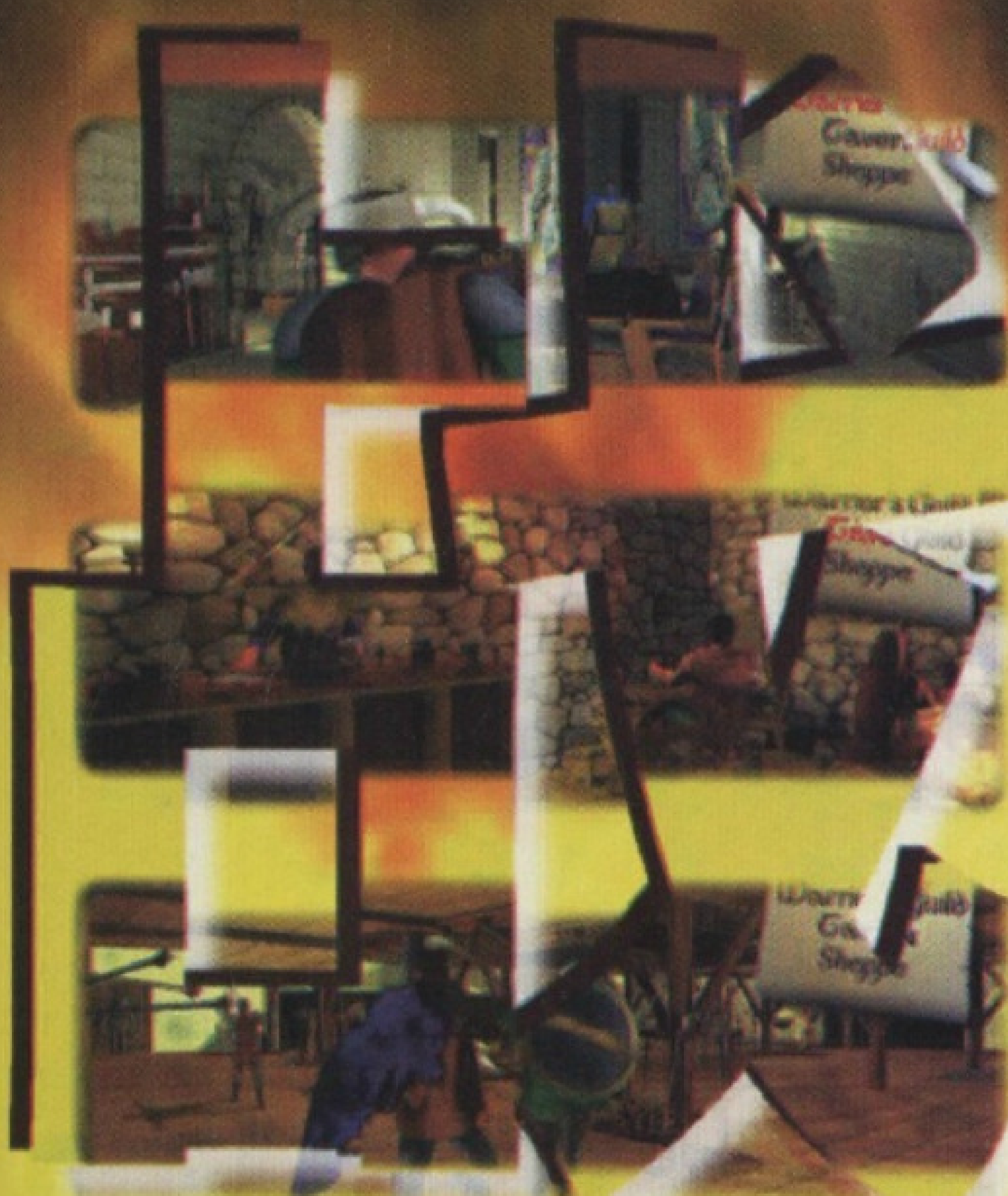
地址:中国湖北省武汉市有滨路145号

电话:(027)5868534 5836013

传真:(027)5836017 E-mail信箱:cheung@public.wh.hb.cn

AUTOSOFT 奥美软件 ★诚征代理（经销）★欢迎邮购 ★邮购联系人：吴彦 王新国

剧情与可玩度都远远超过了《魔兽争霸Ⅱ》和《暗黑破坏神》，代表了当今世界RPG游戏史上的■高水平。




Warrior's Guild
Tavern
Shoppe






Warlords III
Reign of Heroes








Victory

外星人世界

小丑奇兵

上市时间 12月中旬

附送精美礼品





Pandemonium

TOP TEN 97.10

排行榜

1· 命令与征服
(2316票 ↑1 WESTWOOD)

2· 仙剑奇侠传
(2256票 ↓1 大宇)

3· 暗黑破坏神
(1406票 ↑3 BLIZZARD)

4· 金庸群侠传
(1288票 ↓1 智冠)

5· 古墓丽影
(1012票 ↑2 EIDOS)

6· 大航海时代 II
(988票 ↓2 光荣)

7· 大富翁III
(882票 ↓2 大宇)

8· 绝地风暴
(794票 ↑3 电子艺界)

9· 足球97
(734票 ↑3 电子艺界)

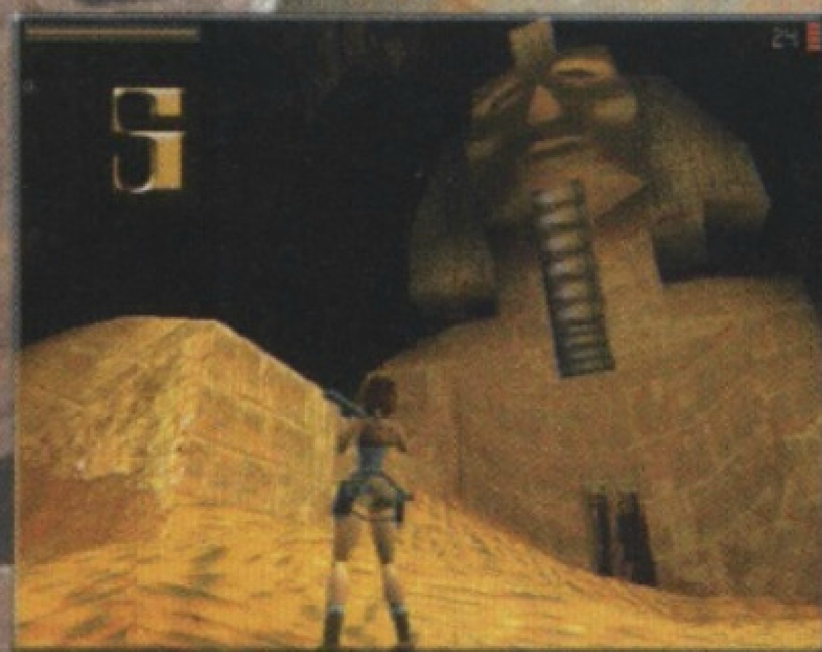
10· 魔兽争霸 II
(678票 ↓1 BLIZZARD)

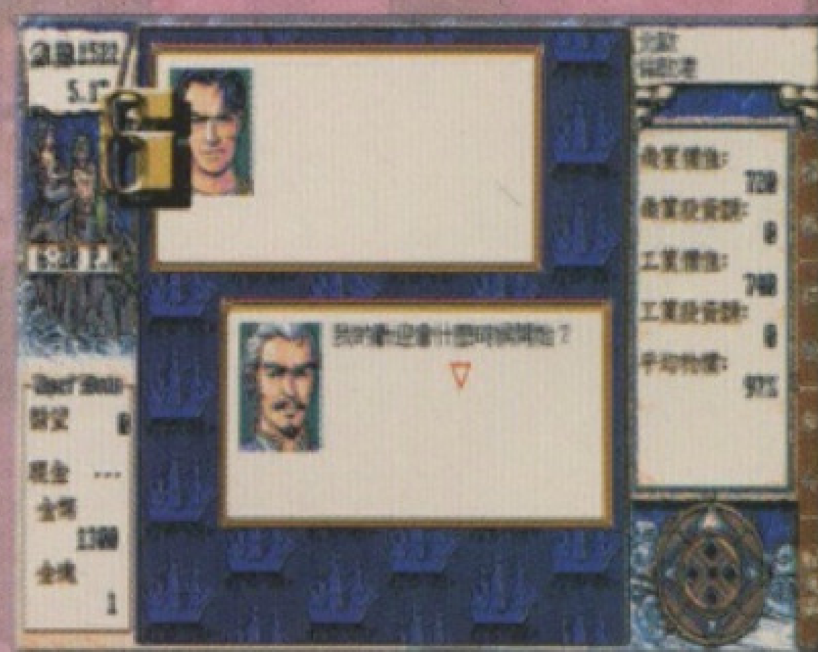




















昂合实验室

Popsoft,
the best tutor
and partner
of mine.



刊号：ISSN1007-0060
CN11-3751/TN
邮发代号：82-726
定价：6.00元